

CD-ROM

PC Spiel

Spitze!
45 nagelneue
Games im Test

- ← Magazin: Jede Menge News, Tests, Reports und Previews
- ← Demos: Nascar 2, Ace Ventura, C&C: Alarmstufe Rot, Deadly Tide, Diabolo, G-Nome, Harpoon '97, Hyperblade, Orion Burger (dt.)
- ← Shareware: Gazillionaire Deluxe, Crazy Gravity, Golph 3, Inner Worlds, Rats, Ringjogg
- ← Tips und: Z, Die Affaire Morlov, Alien Incident, Lösungen F1 Grand Prix 2, Gene Machine, Nascar Racing
- ← ... und vieles, vieles mehr

CD-Inhalt

TRONIC
Media World
<http://www.tronic.de>

Der neue Strategiehit ist fertig!

Command & Conquer 2:

Alarmstufe Rot

PC Spiel präsentiert

DER FLUCH DES CHALUUL

Adventure im Internet

Lachattacke aus dem All

Orion Burger

Atemlos Spannung unter Wasser

SCHLEICHFAHRT

Leserwahl
Super
Weihnachtspakete
zu gewinnen
Spiel des Jahres
96



Die müssen noch unter'n Baum...



WinSchafkopf

Zocken wie am Stammtisch! Schafkopf, das 'bayerische Nationalspiel' tritt jetzt seinen Siegeszug durch ganz Deutschland an. Mit echter bay'rischer Sprachausgabe, benutzerdefinierbaren Regeln (z.B. Wenz, Geier, Doppeln, Heiraten usw.). Für jeden Spieler sind u.a. einstellbar: Geschwindigkeit · Akustik und Kartengröße.

ART.NR. CDR3656
DM 49,95*

Ikarus Fahrschule

Der Autor von ADAC-FLP legt hier eine völlig neu programmierte Fassung vor. Ikarus Fahrschule bietet verschiedene Lernarten, wie z.B. Prüfung, Wettkampf, Üben etc., ist leicht zu bedienen und für die Führerscheinklassen 1a, 1b, 2, 3, 4 und 5 geeignet!



ART.NR. CDR3651
DM 49,95*

<http://www.cdv.de>



Guten Tag, hier spricht...

Gönnen Sie Ihrem Anrufbeantworter eine Abwechslung und überraschen Sie Ihre Anrufer mit über 60 originellen Parodien bekannter Persönlichkeiten von Andreas Müller! Für PCs und Audio-CD Player geeignet!

ART.NR. CDR3031
DM 34,95*



DIG IT!

Dieses witzige Jump&Run-Game wird Sie nicht mehr loslassen! Pumpen Sie Ihre tierischen Gegner auf, bis sie wegfliegen! Und auch im Erdsch gibt's viel zu entdecken.

- insgesamt 85 tolle Level
- 40 Bonus- od. Geheimlevel
- 4 integrierte Mini-Spiele
- 11 Original-Musikstücke

ART.NR. CDR3038
DM 49,95*

ART.NR. CDR3019
DM 79,95*



Death Rally

(SHAREWARE)
Mit getunten Rennautos müssen Sie den "Blitzkrieg" auf der Straße bestreiten. Kaufen Sie stärkere Motoren,

Panzerungen, Waffen und vieles mehr... Death Rally bietet superweiches Scrolling, eine sehr realistische Steuerung und Multiplayer-Funktion!

ART.NR. CDR3048
DM 9,95*



CAVELAND

Die ultimative Zwergensimulation für den anspruchsvollen Spieler!

ENDLICH LIEFERBAR!

BESTELL-



HOTLINE:

0721/97224-0

FAX: 0721/
9 72 24-24

Redaktions-Charts 12/96



1

C & C: Alarmstufe Rot

Lang erwartet und jetzt endlich da! Der Nachfolger zu Command & Conquer besticht durch seine detaillierte Grafik und seinen exzellenten Missionsaufbau. Eine Fortsetzung, die man einfach gespielt haben muß.
Seite 56

Orion Burger

Selten haben wir so gelacht wie bei Orion Burger. Die abgefahrene Story um eine außerirdische Fast-food-Kette, verpackt in eine kunterbunten Comicgrafik, läßt jedem Adventure-Fan das Wasser im Munde zusammenlaufen.
Seite 79

2



Schleichfahrt

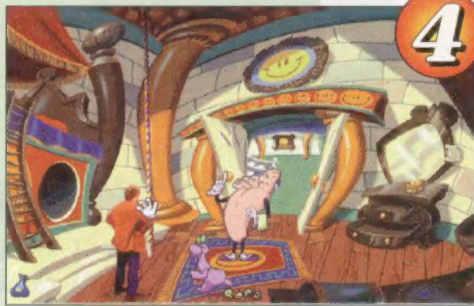
Ein schauerhaftes Szenario der Zukunft beschert uns Schleichfahrt aus dem Hause Blue Byte. Kein Zuckerschlecken, da die Menschheit das Bekriegen immer noch nicht verlernt hat. Das komplexe Game hat es wahrlich in sich: An der saten Action werden vor allem Wing-Commander-Fans ihre helle Freude haben.
Seite 54

3



Toonstruck

Virgin hat mit Toonstruck ein geniales Zusammenspiel von Zeichentrickanimationen und Sound geschaffen. Das Adventure ist nicht nur unheimlich komplex, sondern produziert durch seinen frischen Witz auch manchen Lacher.
Seite 132

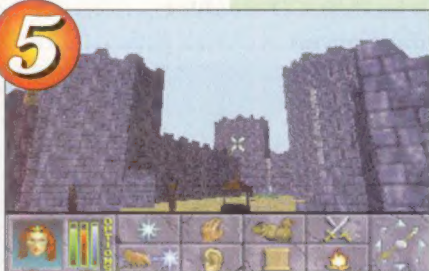


4

The Elder Scrolls 2: Daggerfall

Endlich mal wieder ein richtig komplexes Rollenspiel mit ausgefeiltem Gameplay. Schöne Grafik und eine dichte Atmosphäre versprechen großartige Abenteuer für lange Winterabende.
Seite 100

5



Personal Best

Sandra



1. Toonstruck
2. Creatures
3. Orion Burger
4. Schleichfahrt
5. Deadly Tide

Stefan



1. C&C: Alarmstufe Rot
2. Deadlock
3. Schleichfahrt
4. Daggerfall
5. Gazillionaire Deluxe

Arndt



1. C&C: Alarmstufe Rot
2. Orion Burger
3. Schleichfahrt
4. Toonstruck
5. Deadly Tide

Marcus



1. C&C: Alarmstufe Rot
2. Schleichfahrt
3. Orion Burger
4. Toonstruck
5. Madden NFL 97

Manfred



1. Orion Burger
2. Die fünfte Dimension
3. Schleichfahrt
4. C&C: Alarmstufe Rot
5. Toonstruck

Tom



1. Game Factory
2. Schleichfahrt
3. C&C: Alarmstufe Rot
4. Toonstruck
5. Orion Burger

Thomas



1. Daggerfall
2. Orion Burger
3. Toonstruck
4. Shattered Steel
5. Schleichfahrt



Schleichfahrt – Unterwasser-Abenteuer par excellence

Seite 54

ENTERTAINER

Multimedia-News	62
Schleichfahrt-Special	64
Deutsche U-Boot-Sim auf Erfolgskurs	
MS Cinemania 97	66
Ein neues Filmlexikon gibt sich die Ehre	
T-Online	70
Deutsches Datennetz unter die Lupe genommen	
Gewinnspiel	71
111 mal ein T-Online-Rundum-Paket	
Surfin' WWW	74
Thomas Richter unterwegs im Internet	
MS Music Central 97	74
Ausflug in die Musikgeschichte	
Bücherboard	76
Spaß und Spannung seitenweise	
Konsolen & Co.	77
Kleine Kiste mit viel Power	



Shattered Steel – hart, aber herzlich Seite 80



Command&Conquer: Alarmstufe Rot – langersehnter Nachfolger mit gewaltigem Potential

Seite 56



Inhalt

Spotlight

Redaktions-Charts 12/96	3
Die Heft-CD 12/96	8
Nachrichten, Neuheiten, Trends ...	10
Bretthupferl	26

Report

Shiny Entertainment	30
David Perry über MDK	
Mathias Neumann/ Howard Carter	31
PC Spiel präsentiert ein tolles Web-Adventure	
Jobs im Busineß	32
Teil 2: Aus dem Leben eines Programmierers	

Thema

Spiel des Jahres	36
Wählt Eure Favoriten und gewinnt tolle Preise!	

Lupe

Tips & Tricks	112
Crusader 2, Shellshock, Toshinden und vieles mehr	
Gene Wars	115
Mutieren leichtgemacht	
Z	116
Mit Schmackes in den Krieg	

Werkstatt

CMOS-Hardware-Tuning	119
Dem BIOS auf den Zahn gefühlt	

Rubriken

Die schrecklich nette Redaktion ...	48
Neue Abenteuer der Space Rat	50
Entertainer	59
Impressum	123
Heft im Heft, CD-Booklet	123
Audio-Spuren	125
Bücherkiste	126
GAME-Line	127
Die Spiele unserer Leser	
Kleinanzeigen, Marktplatz	110
Inserentenverzeichnis	110
Leserbriefe	133
Vorschau	134



Orion Burger – sattes Adventure für leere Spielermägen

Seite 79

Spielfeld

Kurz angespielt.....	46	Madden NFL 97	102
Das aktuelle Spieleangebot im Überblick		Auf dem Weg zum Super Bowl	
Assassin 2015.....	89	Majestic: Alien Encounter.....	131
Einer gegen den Rest der Welt		Raumschiff auf Crashkurs	
C&C: Alarmstufe Rot.....	56	Marathon 2: Durandal	88
Strategisch kräftig aufgepoliert		Ballern bis zum Umfallen	
Complete Davis Cup Tennis	103	Mechwarrior 2: Mercenaries	81
Spiel, Satz und Sieg		Krieg der Blechdosen – Teil 2	
Creatures	94	Monster Truck Madness.....	92
Sie leben wirklich		Giganten geben Gas	
Daggerfall	100	Mummy	109
Wiedergeburt der Rollenspiele		Bei Ausgrabung Mord	
Deadlock.....	99	Mutant Penguins	93
Siedler unter sich		Wölfe im Pinguinpelz	
Deadly Tide	58	Net: Zone.....	104
Bedrohung aus der Tiefe		Den Intrigen auf der Spur	
Destiny	84	Orion Burger.....	79
Vom Ackerpflug zur Hochkultur		Bestes Fleisch von „dummen“ Menschen	
Der Planer 2.....	86	Pinball Construction Kit	128
Deutsche LKWs rollen wieder		Flippertische selbstgemacht	
Deus	98	Rendezvous im Weltraum	106
Robinson kehrt zurück		Blind Date mit Aliens	
Die fünfte Dimension.....	105	Schleichfahrt	54
Die Suche nach Merlins Zauberstab		Lautloses Abenteuer unter Wasser	
F22 Lightning	129	Secrets of Luxor.....	107
Den Guerillas an den Kragen		Das Geheimnis der Pyramide	
Games Factory	130	Shattered Steel	80
Eigene Spiele im Handumdrehen		Action im Robot-Outfit	
Gex.....	96	Sherlock Holmes 2	108
Reise ins Kultkino der 70er		Holmes und Watson auf Spurensuche	
Hellbender.....	91	Surface Tension	90
Das Ticket zur Hölle		Auf der Suche nach dem Antidote	
Jagged Alliance: Deadly Games ...	82	Toonstruck.....	132
Söldnereinsatz in Krisengebieten		TV-Star im Comic-Land	
		Virtua Cop.....	87
		Zwei Bullen auf Verbrecherjagd	
		WarWind	101
		Der Schrei nach Freiheit	



Toonstruck – an diesen Comic-Stars kommt keiner vorbei

Seite 132

Vorfreude

Spätestens dann, wenn in den Supermärkten die Spitzkuchen und Dominosteine ganze Regalreihen erobern, machen auch wir in der Spieleredaktion schon mal Platz für das Weihnachtssortiment. Und das kommt Jahr für Jahr ein wenig früher und ein schönes Stück reichhaltiger.

Diesmal zählte der Oktober erst wenige Tage, da war der Paketbote bei uns Dauergast. Alles in allem türmten sich bald über 40 nagelneue Games auf unseren Schreibtischen, und noch vor Redaktionsschluß wurden es schließlich mehr, als wir überhaupt rechtzeitig bewältigen konnten. So müssen wir Euch schweren Herzens bis zum nächsten Heft auf die ausführlichen Tests von wahrscheinlichen Knüllern wie dem *Bundesliga Manager '97*, von *NHL '97*, *Privateer 2: The Darkening* oder *Tomb Raider* warten



lassen. Aber keine Sorge, die PC Spiel 1/97 erscheint bereits am 11. Dezember, und bis dahin können wir Euch schon reichhaltig mit Empfehlungen für den Weihnachtseinkauf entschädigen.

So dicht war das Feld der ausgezeichneten Games in diesem Monat, daß wir bei der Kür unserer Favoriten in den Redaktions-Charts wieder einmal ordentlich Schwierigkeiten bekamen. Keiner in der Redaktion, der nicht auch noch ein paar andere Games für absolut hitverdächtig gehalten hätte – was sich deutlich in unseren Wertungen spiegelt. Es landeten sogar ein paar Games abgeschlagen im Feld, die in ruhigeren Monaten das Zeug zum Spiel des Monats gehabt hätten! Hartes Schicksal – aber nicht für uns: Wir können uns auf einen kurzweiligen Spielwinter freuen, der für jeden Geschmack etwas bietet.

Und ehe ich's vergesse: Wer schon einen Internet-Zugang hat, sollte sich unbedingt mal unser erstes Web-Adventure anschauen. Neben dem reinen Spielspaß winken auch noch ein paar wertvolle Preise für die Lösung. Die Adresse lautet: <http://www.tronic.de/carter/>. Wir hoffen, daß auch Ihr dabei seid, wenn das Geheimnis um den Fluch des Chaluul aufgedeckt wird.

Stefan

Stefan und die PC-Spiel-Redaktion

Unverkennbar.

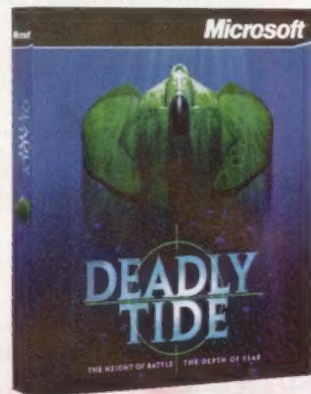
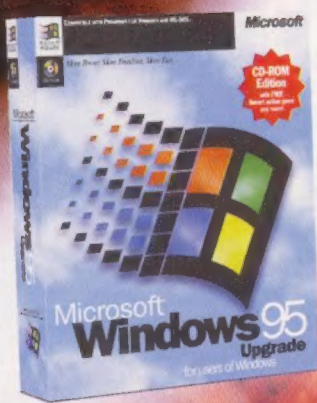
Dieses Zeichen wird nur einer Top-Auswahl an Spielen gewährt, die speziell für Microsoft® Windows® 95 konzipiert wurden - eine sensationelle Spielerfahrung.



Warum

Mit Microsoft® Windows® 95 bekommt ihr sofort Action. Keine langwierigen Vorbereitungen mit Installationsdisketten und kein Eintippen von Befehlen. Einfach die CD einlegen, und sofort kann's losgehen mit den heißesten Spielen aller Zeiten von führenden Unternehmen der Branche. Ihr bekommt irre 3D-Graphiken. Tollen Sound. Blitzschnelle Bewegungen. Unbesiegbare Präzision. Und übers Internet könnt ihr zu mehreren spielen, mit jedem, überall und immer.

TM



Deadly Tide™ Microsoft
• Ein intensiver, grenzenloser Unterwasserkampf gegen Außerirdische, die den Planeten in der unheimlichen Welt des Abgrunds versinken lassen wollen

Wo

Das muß man gesehen haben, um es glauben zu können. Holt euch Demos und Videos dieser heißen Spiele. Klinkt euch ein in die Web Site Hot Games for Microsoft® Windows® 95.

<http://www.microsoft.com/europe/hot/>

Eins der heißesten



Bug! Sega PC
• Original Jump 'n Run-Spiel mit einem Labyrinth von Pfaden vor bahnbrechendem 3D-Multiscroll-Hintergrund



Virtua Fighter™ PC Sega PC
• Dieses Arcade-Kampfsportspiel auf Polygonalbasis führt euch in eine phantastische 3D-Welt



Super EF2000® Ocean
• Anerkannt als "ein sehr realistischer Flugsimulator" entwickelt von Digital Image Design, dem authentischen Namen für Flugsimulation



Guts 'N' Garters® Ocean
• Eine seltene Kombination aus Strategie, Intuition und guter alter Feuerkraft

EXTREMELY FLAMMIG

<http://www.microsoft.com/europe/hot/>

e

®

SideWinder™ game pad

Microsoft
• Die Power programmierbarer Buttonkombinationen und die Herausforderung, mit bis zu vier Gegnern gleichzeitig spielen zu können



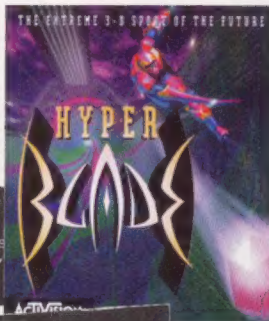
SideWinder™ 3D Pro

Microsoft
• Der digitale Joystick mit 3D-Griffrotation für tödliche Präzision



Flight Simulator®

Microsoft
• Realistischer wird's nicht mehr - die beste Methode, die Spannung und Herausforderung im Cockpit eines Flugpiloten zu erleben



Hyperblade™

Activision
• Erlebt in diesem 3D-Sport der Zukunft den Hochgeschwindigkeits-Nervenkitzel des extremen Skating, kombiniert mit harten Kampfmanövern



Monster Truck Madness™

Microsoft
• Der radikale Rennsimulator, der euch in die wilde Hochgeschwindigkeitswelt der Monstertrucks einführt, wo Dreck fliegt und Autos zur Seite gerammt werden

NBA® Full Court Press™

Microsoft
• Dieses Basketballspiel fühlt sich so real und intensiv an, daß euch der Schweiß tropft



MechWarrior® 2:Mercenaries™

Activision
• Die völlig neue Folge des Bestsellers MechWarrior 2. 3D-Kampfsimulationen, noch einen Kick besser



Lord of the Realms II™

Sierra
• Ein außergewöhnliches Strategie- und Action-Spiel, das im England des 13. Jahrhunderts spielt



Azael's Tear™

Mindscape
• Ein einzigartiges 3D-Abenteuer-Rollenspiel in Echtzeit

War Wind™

Mindscape
• Eine epische Schlacht für Wiedervereinigung und Freiheit über Vorherrschaft, Befreiung und Rache



Rama™

Sierra
• Das ultimative Sci-Fi Abenteuerspiel mit Autor Arthur C. Clarke als Hauptdarsteller

Destruction Derby™ II

Psygnosis
• Neu lackiert, neu aufgebaut und in neuer Form auf der Szene: Destruction Derby 2 bietet einen Kollisionskurs des Chaos, der Knautschzonen, rücksichtsloser Unfallflucht und actiongeladenen Gemetzels



DiscWorld® II: Missing Presumed...!?

Psygnosis
• Der unfähige Zauberer Rincewind übernimmt in diesen irren Zeichentrickszenarien die Rolle des Todes

Spiele, die ihr je unter den Fingern hattet.



Microsoft, Windows, das Hot Game-Logo, DirectX, MS-DOS, Flight Simulator, Monster Truck Madness, Deadly Tide und SideWinder sind in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen hier aufgeführten Marken- oder Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer und hiermit als solche ausgewiesen.



GAME-Line

Ihr habt ein eigenes Spiel programmiert und möchtet es gerne unter die Leute bringen? Wir haben die Lösung! Schickt uns einfach Eure Kreationen, und wir werden die besten auf unserer Heft-CD verewigen. Mehr dazu auf Seite 127.

Banana Jones
Collection of Art V2.0
eXtra Man
Girl Puzzle 2
PAC-Attack
Quiz Master
SinkSub Pro
The Final Decision
The Final Space

Werkstatt

Packer, Bildbetrachter, Cheat-Utilities und Terminal-Programme: allesamt vereint auf unserer Heft-CD! Was wollt Ihr mehr?

Dirty Little Helper November 96
Dr. Hardware Sysinfo V2.64
DX4
Game Wizard
Gamers Help
PV 2.51
S.E.C.K. 2
Terminate V4.0
Winzip V6.0

Reviews/Previews

Nichts, aber auch rein gar nichts wollen wir Euch vorenthalten! Wegen der momentanen Spieleflut mußten wir ganze **9 Reviews** und **15 Previews** auf die CD brennen. Ein Blick in unser CD-Mag lohnt sich also allemal!

Reviews

Aro und Elmi - Ein Jump'n'Run drückt auf die Tube
Caveland - Zwergenaufstand und Städtebau
Fasttrack Racing - Drei Vollversionen auf einer CD
Gazillionaire Deluxe - Handel und Wandel im Weltall
Gene Wars - Viel Strategie um die Besiedlung von Planeten
PC MauMau - Ein Kartenspiel auch für die Kleinsten
Star Quest I - Ballerspiel zwischen Gut und Böse
Synnergist - Auf der Suche nach dem blauen Staub
Wukung, der Affengott - Eine mythische Reise ins ferne Asien

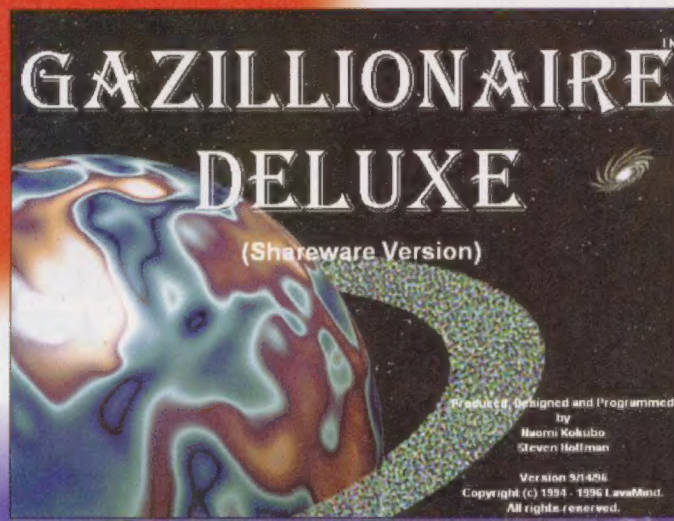
Previews

Battlecruiser	Bot Soccer
Dark Earth	FIFA 97
Flesh	Fragile Allegiance
Harpoon '97	Hyperblade
Little Big Adventure 2	Microsoft Golf 3.0
MS Flugsimulator 6.0	NBA Full Court Press
Ravage D.C.X.	Realms of the Haunting
Street Racer	

Shareware

Wie immer haben wir die interessantesten Sharewaretitel für Euch auf unsere CD gebrannt! Ein bunter Genre-Mix querbeet durch die Softwareszene kam dabei heraus:

Amazing V5.11
Avenger
Crazy Gravity V1.0
Dodge City
Filler
Gazillionaire Deluxe
Golp 3
Inner Worlds
Larax & Zaco
Nova
Rats
Ringjogg V2.0
Veleno
Y.A.A.C.



Gazillionaire
Deluxe: Strategie
und Handel im
Weltall

Inhalt

Bonus

Assembly- '96-Demos

Wir präsentieren Euch drei Top-Demos
von Europas größter Szene-Party!

Machines of Madness

Toasted

Vivid Experiment

Feedback & News

- Vanillebomber und anarchistische Wollknäuel gibt es nicht? Dann laßt Euch von Marcus eines Besseren belehren! Im Feedback des CD-Magazins steht er Euch zu jedem Thema zur Verfügung.
- Zusätzliche, knackige Neuigkeiten aus der Spieleszene findet Ihr im CD-Magazin.

Demos

Ihr wollt Demos? Ihr bekommt sie!

Satte **486 MB** schlummern für Euch auf
unserer Heft-CD. Testet doch einfach mal
folgende aktuelle Games:

Ace Ventura
C&C: Alarmstufe Rot
Deadly Tide
Diabolo
G-Name
Hardline
Harpoon 97
HyperBlade
Nascar 2
Orion Burger



Reportagen

Wenn Ihr wissen wollt, was Sache ist,
dann lest in unserem CD-Magazin die
Reportagen über die Software-
Hexenküchen der Spieleentwickler:
Shiny Entertainment – David
Perry über Spielentwicklung und den
3D-Shooter MDK

Interplay – Brian Fargo äußert
sich über Konsolen, Windows 95 und
künftige Projekte

Accolade – Der Chefentwickler des
neuen Jack Nicklaus Golf im Gespräch
Haiku Studios – Die französische
Softwareschmiede bringt Down in the
Dumps und weitere Neuheiten

Patches/Updates

AH64-D Longbow V1.08

Battle Race V1.01

Capitalism V1.1

Command & Conquer V1.22

Descent II V1.1

Fighter Duel V1.1.00

Fighter Duel Netzwerk

Grand Prix Manager V1.01

Grand Prix Manager V1.02

Kali95

ran II V2.0

Z Netzwerk Patch

Secret Service

Probleme sind dazu da, gelöst zu wer-
den! Auf unserer Heft-CD findet Ihr al-
lerlei Wissenswertes, Tips, Tricks, Cheats
und Komplettlösungen vom Feinsten:

Alien Incident – Komplettlösung

C&C – Komplettlösung (Teil 3)

C&C – Strategietips

Die Affäre Morlov – Komplettlösung

F1 GP2 – Wettbewerb

Gene Machine – Komplettlösung

Helpline – Leser helfen Lesern

Levels zu Civ2, Top Gun, Sim City 2000

Nascar – DTM-Patch

Tom Long – Komplettlösung

Z – Strategietips

Z:

Kriegsführung
leicht
gemacht!





re. Beinahe alle Tiere dieser Welt werden ausführlich beschrieben, zudem gibt's eine Menge Bildmaterial und sogar einige gesampelte Tierlaute. Zahlreiche Videos klären den Anwender beispielsweise über

Wide World of Animals

ABC World Reference, bekannt für den preisgekrönten 3D-Atlas, brachte kürzlich ein Nachschlagewerk auf den Markt, das es in sich hat: **Wide World of Animals** bietet einen umfangreichen und wunderschön gestalteten Einblick in das Reich der Tiere.

Nestbau, Evolution von Pferden und Elefanten, Nahrungssuche oder die Aufzucht von Jungtieren auf. Wer meint, genug über unsere Tierwelt in Erfahrung gebracht zu haben, der kann sich zusammen mit maximal zwei anderen Spielern an dem Wissensspiel Stampede! versuchen. Die Fragen sind hierbei aber im allgemeinen leicht zu beantworten. Wide World of Animals ist zur Zeit für ca. 90 DM zu haben und sollte zumindest von Biologie-Lehrern mal ins Auge gefaßt werden.



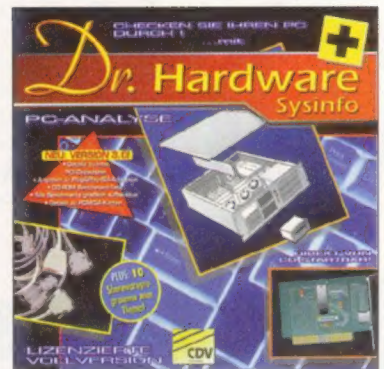
Merkur Fun Station

In deutschen Spielhallen und Gaststätten scheint demnächst wieder die Sonne! Die namhafte Firma **Gauselmann** stellte jüngst ihr neuestes Produkt aus dem Hause Merkur vor: ein kompaktes **Münzspielgerät** mit dem Namen **Fun Station**. Gleich zwei verschiedene Kartenspiele finden auf der Platine unter dem TFT-Display mit aktiver LCD-Matrix Platz. Während sich die einen auf eine Runde Skat freuen dürfen, können sich (laut Hersteller) vor allem die weiblichen Spieler an Solitär austoben.

Hänsel, Gretel und der böse Wolf

Ihr Kind kennt alle Märchen schon auswendig? Mit **Schneewittchen und die sieben Hänsel** von Tivola läßt sich das leicht überprüfen. Drei Märchen – Schneewittchen, Hänsel und Gretel sowie Rotkäppchen – stehen Kindern ab vier Jahren auf der CD-ROM zur Auswahl. Doch die Geschichten werden nicht einfach erzählt, sondern die Kids müssen den richtigen Weg für die Märchenfiguren durch Anklicken selbst herausfinden. Kennt man die Märchen also nicht ganz genau, kann es vorkommen (wie auf un-

serem Foto zu sehen), daß Hänsel und Gretel vor dem bösen Wolf flüchten müssen. Das Programm ist insgesamt ganz nett gemacht, könnte jedoch für den Preis von ca. 80 DM doch noch ein bißchen mehr bieten.



Dr. Hardware 3.0 Sysinfo

Wer seinen Rechner richtig im Griff haben möchte, sollte nicht auf das Systemanalyseprogramm **Dr. Hardware Sysinfo** verzichten. Es gibt zuverlässig Auskunft über CPU, BIOS, Laufwerke, Grafikkarte und Betriebssystem. Die neueste Version bietet Details zu Inter-PCI-Chipsätzen, grafische Benchmark-Tests, Angaben zu Plug&Play-Adaptern und vieles mehr. Die Vollversion des bewährten Systemanalyse-Tools ist jetzt bei CDV auf CD erhältlich.

Eine Sharewareversion dieses Systemanalyseprogramms befindet sich auf unserer Heft-CD.

(Bezug: CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, Preis: ca. 30 DM)



Kleine Maus ganz groß

Microsofts neue Maus dreht am Rad! Mit der neuen **IntelliMouse** bringt der Megakonzern etwas Neuartiges auf den Markt. Mit ihr kann man direkt zoomen und scrollen. Neben den Standardfunktionen ist der Nager mit einem kleinen Rädchen ausgerüstet, mit dem das Navigieren in Programmen erleichtert wird. Das bedeutet nicht nur Spielerei, sondern auch einfacheres und schnelleres Bedienen von Office 97, dem Internet Explorer 3.0 und dem Windows 95 Explorer. Somit erübrigen sich Scrollleisten an den Rändern der Programme. Zusätzlich kann der Anwender durch AutoScroll selbst die Geschwindigkeit bestimmen. (Preis: ca. 130 DM)

**FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP**

Ein offizielles Produkt der
FIA FORMULA ONE
WORLD CHAMPIONSHIP

MIT VOLLGAS AN DIE SPITZE

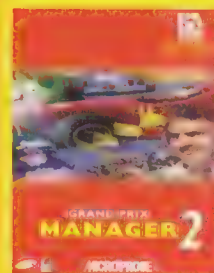
Bei **Grand Prix Manager 2** sind Sie mittendrin, wenn es in Rennställen wie Williams, Benetton, McLaren und Ferrari zur Sache geht und die insgesamt über 200 Beschäftigten wahre Glanzleistungen vollbringen. Sie haben nun die Aufgabe, Ihre F1-Boliden zu konstruieren und zu testen, um sie dann nur in Spitzenverfassung auf den Kurs zu lassen: gefahren von den Besten und gesponsert von den Reichsten.

KOMMENTAR
ZUM SPIEL VON
ITC-PROFI
SASCHA MAASEN
BONUS
GRAND PRIX
MANAGER 2
SCREENSAVER

- Fotos der Saison 1996 und alles Wissenswerte über die Teams
- 10 komplette Grand-Prix-Saisons und 5 realistische Szenarios
- Mit Spielkommentar von Sascha Maßen
- Animierte Rennsequenzen in TV-Machart
- 4-Spieler-Netzwerk-, Mehr-Spieler- und 2-Spieler-Link-Modus
- Unterschiedliche Kameraeinstellungen, wie z. B. die Helikopter-Perspektive
- Entwickelt von den Grand-Prix-2-Spezialisten; die wahrscheinlich beste Renn-Simulation aller Zeiten

Grand-Prix-Manager findet man natürlich nicht wie Sand am Meer. Weltweit gibt es zur Zeit nur ein gutes Dutzend solcher Jobs - und hier ist Ihre Chance, ganz oben mitzumischen.

Machen Sie was draus!



Ein offizielles Produkt der FIA-Formel-Eins-Weltmeisterschaft. Lizenziert durch FOCA an Fuji Television.
Spiel © 1996 Edward Grabowski Communications Ltd. Verpackung und Handbuch © 1996 MicroProse Ltd.
MicroProse World Wide Web: <http://www.microprose.com>. MicroProse Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr.
Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen. Telefon: 02383/690.
Fax: 02383/913199. Ein Unternehmen der MicroProse GmbH.

MICRO PROSE

THE RIDGE CHIPPING SODBURY SOUTH GLOS BS37 6BN

PC-Games

3 Skulls of the Tollfrees (dt.)	89,99
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
Absolute Pinball	59,99
Addams Family Pinball	79,99
Afterlife (dt.)	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk	49,99
Albus (dt.)	79,99
Albus (Win95, dt.)	89,99
Air Warrior 2 (dt.)	59,99
Alien Incident (dt.)	69,99
Alien Trilogy	69,99
American Dream (dt.)	69,99
American Empire (dt.)	79,99
Armored Fist 2	79,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atropolis 2097 (dt.)	69,99
Aul der Suche nach dem ultim. Mix	79,99
Azrael's Tears (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.)	79,99
Baphomet's Fluch (dt.)	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99
Bazooka Sue	89,99
Bayrayal in Antara	79,99
Birthday	79,99
Bionics 2	59,99
Blood & Magic	79,99
Boog! (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.)	59,99
Bubble Bobble	59,99
Bug!	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	75,99
Chaos Overlords (Win95, dt.)	79,99
Charbreaker (dt.)	69,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civil War General (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestine (dt.)	69,99
Close Combat	79,99
Clevedo	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	89,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.)	89,99
C&C: Mission Ausnahmezustand	25,99
C&C: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
Comanche 3.0	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Conquest (dt.)	59,99
Crusader - No Regret (dt.)	65,99
Cyberia II (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.)	69,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall - Elder Scrolls II (dt.)	79,99
Davis Cup Tennis	79,99
Daytona USA	79,99
Deadly Games (US-Import)	109,99
Deadly Skies	79,99
Death Gate	79,99
Demonworld	89,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo (dt.)	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99
Die gr. Schlacht in Gettysburg	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.)	79,99
Die Siedler II (dt.)	69,99
Die Siedler III Mission Disk (dt.)	69,99
Discworld II (dt.)	89,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
DSF Fußballmanager (dt.)	79,99

CD

Dungeon Keeper (dt.)	79,99
Earthshock 2 Skyforce (dt.)	79,99
Elisabeth I (dt.)	89,99
Elk Moon Murder	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning II	79,99
Fallen (dt.)	69,99
Fantasy General (dt.)	69,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
Flottenmanöver	79,99
Flying Corps (dt.)	89,99
Formula 1	79,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine (dt.)	69,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Name	89,99
Golden Gate Killer (dt.)	69,99
Gothic Machines	69,99
Greg Norman U.C. Golf	49,99
Guns 'N' Garters (dt.)	89,99
Haise - Die Expedition (dt.)	39,99
Heros (dt.)	69,99
Harpoon '97 (dt.)	89,99
Harpoon NM Admiral's Pack	79,99
Hattrick Wins! (karion)	79,99
Heart of Darkness	99,99
Hexagon Kartell (dt.)	89,99
Hollow Islands (dt.)	79,99
Holmes 2 Rose Taloo (dt.)	89,99
Hugo 4	69,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
Hyperblades (dt.)	89,99
IMFA2 Abrams (dt.)	99,99
Into the Void (dt.)	79,99
Iron & Blood	79,99
Krazy Ivan (Win 95)	79,99
Lands of Lore 2 (dt.)	79,99
Laurel Sull Larry 7	79,99
Lighthouse	89,99
Links-LS	79,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Mad Men Football '97	69,99
Mad TV II (dt.)	79,99
Magic the Gathering	89,99
Martian Chronicles	25,99
Martini Racing	89,99
Master of Orion II (dt.)	89,99
M.A.X.	79,99
Maxx (dt.)	89,99
McLaren at LeMans (dt.)	89,99
Medal of Honor	89,99
Mechwarrior II Mercenaries (dt.)	89,99
Megarace 2 (dt.)	59,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Moto X	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.)	109,99
Mutant Penguins (dt.)	59,99
Mutation of J.B. (dt.)	69,99
Myst (dt.)	79,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Live '97 (dt.)	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	69,99
Net Zone (dt.)	79,99
NHL Hockey '97 (dt.)	75,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Soccer	69,99
Onion Burger	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Panzer Dragoon	79,99
Perfect Assassin (dt.)	69,99
Petko (dt.)	69,99
Phantasmagoria II (dt.)	79,99
Pinball 97	59,99
Pinball Time Bomb	59,99
Police Quest Compilation	79,99
Powerplay Hockey	69,99
Project Paradise (dt.)	69,99
Project Paradise	89,99
Pro Pinball - The Web	49,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.)	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama - Flendevous im Weltraum	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Road Rash	69,99
SafeCracker	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Scorched Planet	69,99
Sega Rally	79,99
Shannara (dt.)	79,99

CD

Shattered Steel	79,99
Silencer (dt.)	79,99
Silent Hunter (dt.)	89,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	79,99
Sim Copter (Win 95)	79,99
Sim Park	79,99
Sonic CD	59,99
Soul Hunt (dt.)	69,99
Space Academy	79,99
Space Hulk - The Blood Angels	89,99
StarCraft (dt.)	89,99
Star Trader (dt.)	69,99
S.T.O.R.M. (dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Synergist	69,99
Terminator: SkyNet	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind	69,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
The Muppets Inside	69,99
The Simpsons	59,99
Time Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Time Paradox	79,99
Tiny Troops	79,99
T-Mek (dt.)	79,99
Tom Raider	69,99
ToonStrike	79,99
Total Control (dt.)	49,99
Tunnel B1 (dt.)	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking - Strategy of Union Conqu.	69,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
WinCommander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Wipeout 2097	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
WWF in Your House	69,99
X-Car	79,99
Yazee	39,99
Z	69,99
Z - Director's Cut	19,99
Zolke - Cartoon Network (dt.)	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

CD

Acas Collection: Aces over Europe	49,95
Aces of the Pacific, Red Baron	49,99
Aces of the Deep (dt.)	29,99
Albion (dt.)	29,99
Amenka	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
A-Train	19,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle II incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Belrayal at Kronor	19,99
Bilorge (dt.)	29,99
Bonaparte (Risiko-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	39,99
Burning Steel 4	19,99
Caesar I	19,99
Caesar II (dt.)	49,99
Chewy - Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	19,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	29,99
Daedalus Encounter (dt.)	19,99
Das Amt (dt.)	29,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	29,99
Der Meister (dt.)	39,99
Der Patzner (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,99
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
Earth Siege 1 (dt.)	19,99
Elshocher Manager	19,99
Euro Stars '96 Fifa Soccer, Anstoss	39,99
Premier Manager, Kick Off 3 Euro	39,99
Evans More Incredible Machine (dt.)	29,99
F-14 Fleet Defender (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Grand Prix	29,99

CD

Höhlewelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.)	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing 2	35,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Knight's Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.)	19,99
Legend III Kyandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.)	19,99
Lord of the Rings	19,99
Made in Germany: Anstoss	39,99
Battle Isle 2, Sternenschweif	29,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.)	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall - Mavan Adventure (dt.)	29,99
Police Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt. UI.)	29,95
Russelsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai - Great Moments (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Sim Farm	19,99
Sim Isle (dt.)	39,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.)	19,99
Space Quest II (dt.)	35,99
Stonewall (dt.)	39,99
Stinke Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchhof (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1-2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibbe of Az. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

CD

10.000 Color Clips	39,99
Bartelmann Universal Lexikon	89,95
Das große PC-Zauberkasten	29,99
Das große PC-Zauberkasten	69,99
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz - der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS AutoRoute Expr. Deutschland	69,99
MS AutoRoute (dt.)	29,99
Organic Art - Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	79,99

CD

AD! Lernsoftware	69,99
König der Löwen: Malen+Spielen	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Romy im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Schallkopf-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG WaveTable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Alfa Twin - Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman-Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	119,99
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thruston, Formula T2 (Lenkrod)	269,99
Thruston, Grand Prix 1 (Lenkrod)	179,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games	
lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl	
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger II	14,80
Riddia III Master Lu	14,80
Schachwelt bei PC-Spielen	39,80
Shannara	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
The Dig	14,80
WarCraft II	14,80
WarCraft 2 - Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Apollo 13	39,99
Das Schicksal der Lämmer	9,99
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Last Action Hero	9,99
James Bond - Golden Eye	29,99
Star Trek - 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing	89,99
BLAM! Machinehead	99,99
Grand Slambox	109,99
Formel 1	99,99
Myst	89,99
PGA Tour Golf 97	89,99
Return Fire	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack 4. Edition 60 K.	16,99
Booster Pack 4. Edition 15 K.	5,49
Chronicles 12 K.	4,99

BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Gold Games:

Das Schwarze Auge 1+2,
Der Clou, Oldtimer,
Der Planer, Das Amt,
Battle Isle, Anstoss,
Alone in the Dark 2+3,
Larry 6, Oxyd Extra,
Prototype, Druidenzirkel,
Eightball Deluxe,
Whales Voyage 1+2,
Super Space Invaders
plus 22 weitere Titel!
40 Spiele auf CD-ROM zum
sensationellen Komplettpreis!

komplett **49,95**

Hier kommen zwei brand-
heiße Action-Knüller:

Shattered Steel

CD-ROM *

69,99

Alien Trilogy

CD-ROM *

69,99

Unser Tip des Monats:

Diablo

Machen Sie sich in diesem packenden Action-
Rollenspiel mit Mut, Macht und Magie auf die
Suche nach Diablo, dem personifizierten Bösen!

CD-ROM *

79,99

Ein Leckerbissen für
alle Strategie-Fans!

Ascendancy Jagged Alliance Kaiser Deluxe

Drei Top-Strategiespiele in der
"Funsoft Strategie Edition" zum
teuflich guten Komplettpreis!

dt., CD-ROM

komplett **59,99**

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Wipeout

CD-ROM

19,99

3D Lemmings

CD-ROM

29,99

11th Hour

CD-ROM

35,99

IndyCar 2

CD-ROM

35,99



Die neue Saison
hat begonnen!

NHL Hockey 97

dt., CD-ROM *

75,99

Bundesliga Manager 97

dt., CD-ROM *

75,99

Schleichfahrt

Tauchen Sie hinab in die Tiefe und bestehen
Sie in dieser neuen 3D-Unterwasser-Action-
Simulation 10 lebensgefährliche Missionen!

dt., CD-ROM * **69,99**

Syndicate Wars

dt., CD-ROM *

79,99



Selt
04.10.96
endlich
auch in
Dortmund!

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen
vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr · Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM



Denise L. läßt das Mousen nicht

Die bunte Beetle-Mouse war es, die Denise auf die - wie wir finden - schöne Idee brachte, der sonst meist grauen Maus ein buntes Kleid anzuziehen. Die 25jährige ist durch neun Jahre Übung mittlerweile zum Air-Brush-Profi geworden. Auf schlichtem Papier begann sie ihr Hobby, danach versuchte sie sich an T-Shirts, Lederjacken, Tankdeckeln und Armbanduhren.

Als gelernte DTP-Spezialistin durfte natürlich auch die Verschönerung von Computern nicht fehlen. Durch die PC Spiel ist die Bielefelderin schließlich nicht auf den Hund, sondern auf die Maus gekommen.

Sie bietet an, jedes beliebige Motiv auf Mäuse zu zaubern (Preis: ab 50 DM). „Auf Wunsch kann ich auch einen ganzen Computer verschönern - ist natürlich alles 'ne Preisfrage“, gibt Denise Auskunft. Wer Interesse hat Denise Lerch, Tel.: 0521/286263.



Die Nüsse klappern nun auf deutsch

Alle Python-Fans aufgemerkt: Das abgedrehte Adventure The Quest for the Holy Grail (PC Spiel berichtete) gibt's ab sofort mit deutschen Untertiteln als **Monty Python und die Ritter der Kokosnuß**.

Nun reiten die Getreuen also wieder mit König Artus auf ihren Steckenpferden, begleitet von klappernden Kokosnuß-Schalen. Und sie verbreiten bei ihren Abenteuern nicht nur Angst und Schrecken, sondern attackieren auch die Lachmuskeln der Spieler aufs heftigste. Viel Spaß dabei!



Death Gate jetzt in Deutsch

Virgins Fantasy-Rollenspiel-Adventure **Death Gate** gibt's jetzt auch in Deutsch. In dem Game geht es um zwei Völker. Erstens sind da die mächtigen Sartans und dann wären da noch die Verlierer: die Patryns. Die kriegerischen Sartans haben das Weltsiegel zerstört und damit unseren blauen Planeten in fünf magische Reiche unterteilt, die jeweils durch



ein Deathgate verbunden sind. Den Patryns ist dadurch all ihr Wissen über Magie verlorengegangen. Und hier taucht nun der Held (Spieler) in der Szene auf. Mit Hilfe von Lord Xar soll das alte wertvolle Wissen wieder ans Tageslicht gebracht werden.

Als nette Zugabe enthält jede Packung eine Kurzgeschichte von Margaret Weis.

(Systemvoraussetzungen: 486 DX 33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk; Preis: ca. 100 DM)



Megapak 6 geht zum Angriff über

Eine der erfolgreichsten Game-Compilations geht in die sechste Runde. **Megapak 6** wartet mit zehn Vollprodukten auf, die es zum Teil in sich haben. Riddle of Master Lu, Druid (Druidenzirkel), Legend of Kyrandia 3 und Panzer General 2 sind nur einige der Höhepunkte dieser Compilation. Wem das nicht reicht, der kann sich für knapp hundert Marker auch noch auf Pinball 3D - VCR Manic Karts, Action Soccer, Steel Panthers, Death Gate und Al Unser Jr. Arcade freuen. Vertrieben wird das „daumendicke Riesending“ exklusiv von Koch Media.



...Applaus. Applaus. Applaus ...!!!

Sowie Miss Piggy Kermit erspät, ist es auch schon um ihr Herz geschehen. Nichts weiter kreist dann in ihrem Kopf als der Traumtyp mit der grünen Haut. Die witzigen Puppen gibt's seit geraumer Zeit auch auf CD-ROM (PC Spiel berichtete). Und **The Muppet CD-ROM Muppets Inside** ist eine wirklich gelungene Mischung aus Show und Game. Mit einem superbunten Bus düst man über die Platine des PC, stoppt schließlich immer wieder vor kleinen Kästen, hinter denen sich Rätsel plus Showeinlage verstecken. Und damit auch jeder verstehen kann, was die Stars zu sagen und zu singen haben, gibt's das Teil jetzt auch in Deutsch. (Systemvoraussetzungen: 486DX/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk; Preis: ca. 100 DM)



„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER.“

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in Gemüsemärkten:

Mit afrikanischen Masken vermaschte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten, sobald sie dabei Apfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen

wird die „Crash Bandicoot Welle“ genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiels haben. „Heute rauben sie unsere Apfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!“, berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer. „Ich habe versucht, die herumfliegenden Apfel zu fangen,



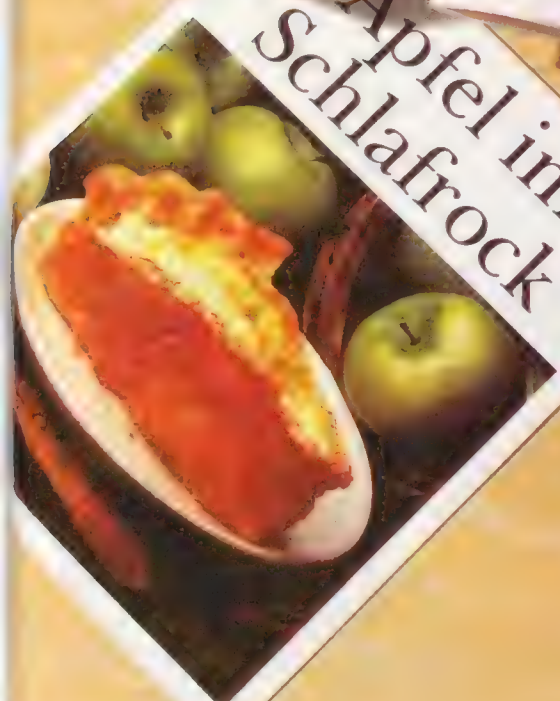
Schlechte Zeiten für Obsthändler.

vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten.“

Sie haben es auch auf Euro Apfel abgesehen! Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger

gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Apfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiss.

Apfel im Schlafrock



SONY



IT'S NOT A GAME.



Vorgeschmack auf die Weltausstellung

Das PC-Spiel der EXPO 2000 für Kinder, Jugendliche und natürlich Erwachsene ist ein Adventure und hört auf den Namen **Menateus**. Das Game wird in diesen Tagen sowohl in der deutschen als auch in der englischen Version kostenlos angeboten. Kern und Ziel dieses ungewöhnlichen Abenteuers: den „Nebel der Gleichgültigkeit“, der den Globus umgibt, zu lüften und damit die Welt vor der drohenden Zerstörung zu retten. Hierzu

müssen sieben knifflige Rätsel gelöst werden, die rund um das Thema der EXPO 2000 „Mensch - Natur - Technik“ angesiedelt sind. Der oder die Spieler schlüpfen dabei virtuell in verschiedene Rollen und müssen gefährliche Abenteuer bestehen. Das Game kann allein oder übers Internet mit mehreren Spielern aus aller Welt gespielt werden, wobei schon das „Chatten“ einen irren Spaß bereitet. Entwickelt wurde Menateus von der EXPO 2000 und **Rausser Advertainment GmbH**. Interessierte können sich im Internet unter <http://www.expo2000.de> oder telefonisch unter 01805/258125 (16 bis 19 Uhr - 0,48 DM pro Minute) informieren und die CD bestellen (gratis). Die Hotline ist bereits geschaltet.

Sidewinder Pad

Nachdem schon der Joystick Sidewinder Pro aus dem Hause **Microsoft** für ein neues Spielgefühl unter Windows und DOS gesorgt hat, bringt der Software-Gigant nun auch ein Gamepad auf den Markt, das besonders für Spiele unter Windows 95 geeignet ist.

Pad als ganz normaler Joystick zur Verfügung, erst unter Windows 95 kann es seine Vorzüge so richtig ausspielen: Die acht Feuertasten des Pads können mit Hilfe des mitgelieferten Spielgeräte-Profilers für unterschiedliche Spiele programmiert werden, und die Konfigurationen für diese Games können mit dem Programm auch gleich geladen werden. Dabei wird die Konfiguration des Sidewinder-Pad gleich entsprechend eingeladen, so daß der Spielspaß unmittelbar losgehen kann. Auch die Makro-Funktionen werden über dieses Programm einprogrammiert, das gleich als Task in der Systemtray ablegt wird und so jederzeit für den Spieler erreichbar ist. Der

Device-Manager kann natürlich auch zur Konfiguration von anderen Microsoft-Hardwareprodukten wie dem Joystick Sidewinder Pro genutzt werden.

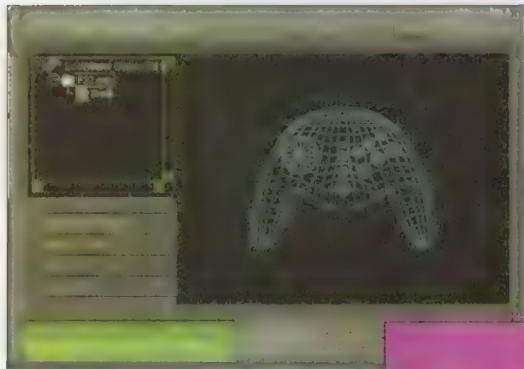
Damit man das Pad auch gleich richtig austesten kann, liefert Microsoft das Ballerspiel **Hellbender** (siehe Besprechung in dieser Ausgabe) mit. Alles zusammen ist für 69 DM im Handel erhältlich. (Bezug: Microsoft GmbH Deutschland)



Destruction Derby 2

Psygnosis gibt Gas - und zwar mit **Destruction Derby 2**. Rücksichtslos werden auch im zweiten Teil die Karren verbeult, was das Zeug hält. Die Frankfurter Firma konnte beim ersten Teil sensationelle Verkaufszahlen verbuchen und jubelt jetzt schon: „Destruction Derby 2 macht da weiter, wo der erste Teil vielleicht nur noch ein paar Wrackteile zurückgelassen hat. Mehr Crashes, mehr Optionen, mehr Spaß!“

Und so arbeiten die Jungs auf vollen Touren an vielen neuen Rennstrecken, hypergefährlichen Sprungschancen und riskanten Kreuzungen. Weitere Neuerungen: analoge Steuerung, Einzelrad-Federung und echtzeitberechnete 3D-Crashes. Hmm, das scheint ja ein echtes Leckerli zu werden! Die ersten Fotos haben wir uns für Euch natürlich schon mal unter den Nagel gerissen. Noch in diesem Jahr will uns Psygnosis mit dem Rennvergnügen beglücken.



Das **Sidewinder-Pad** ist erstklassig designet und liegt perfekt in der Hand. Neben den acht Feuertasten (zwei befinden sich auf der Rückseite des Pads und sind mit den Zeigefingern zu erreichen) bietet das Joypad noch eine zusätzliche Makro-Taste, mit der ganze Tastenstrings an ein Programm übermittelt werden können, um zum Beispiel Special-Moves bei Prügelspielen auszulösen. In DOS steht das



RAN AN DAS ABO



Jeder neue
Abonnent der
PC Spiel

erhält zusätzlich vom
Weihnachtsmann

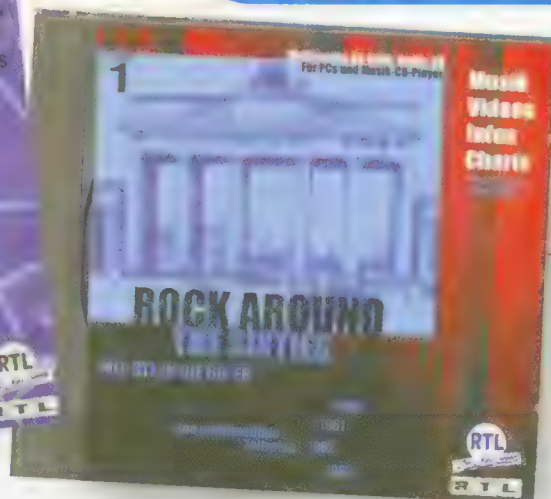
je einen

RTL
KLASSIKER

Rock around the Fifties

Alles aus der Ära
von 1950-1959

Musik, Videos,
Infos rund um die
Swinging Fifties
und Sixties



Rock around the Sixties

Alles aus der Ära
von 1960-1969

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 57258 Eschwege
Hessening 32 • 57269 Eschwege
<http://www.tronic.de>
e-mail: info@tronic.de

TRONIC
media world

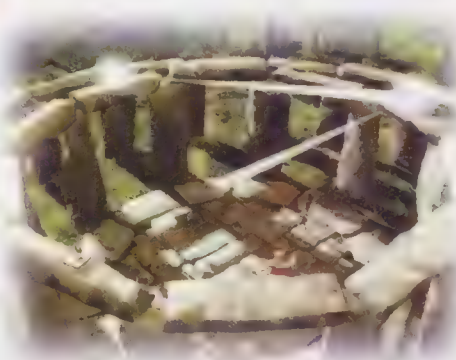
nur
10,- DM Zuzahlung!

Cryo bei Take Us!

Take Us! betreut ab sofort **Cryo Interactive Entertainment** im deutschsprachigen Raum. Der bekannte französische Publisher, der mit *Dune*, *Lost Eden*, *Dragon Lore* oder *Mega Race* erfolgreiche Produkte auf den Markt geworfen hat, wird nun über die Gütersloher Marketing & Consulting GmbH die aktuellen Titel *Atlantis*, *Riverworld*, *Dragon Lore 2* und *Versailles 1685* vertreiben.



Das erste Produkt, **Versailles 1685**, verbindet Kultur und Spielspaß in einem. Das historische Adventure spielt zur Zeit der Regentschaft des Sonnenkönigs. Der Spieler erhält den Auftrag, ein Komplott gegen den erhabenen Louis XIV aufzudecken. So wird ihm „gestattet“, alle Räume des monumentalen Palastes zu betreten. Des weiteren muß man mit dem Hofstaat, ausländischen Ministern und Botschaftern, die vor 300 Jahren „real existierten“, reden, um das Geheimnis zu lüften. Das Game wird vermutlich Anfang Dezember in den Regalen stehen.

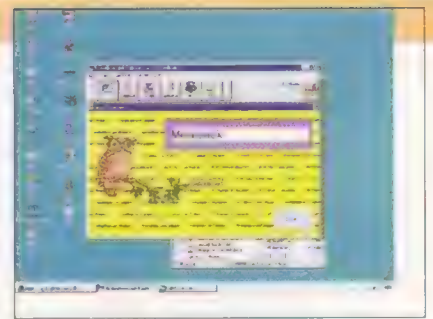


Sierra-Hits in deutscher Ausführung

Das wird die Fans begeistern. Schon nach kurzer Konvertierungszeit bietet nun **Sierra Coktel Deutschland** die Hits **MissionForce: Cyberstorm** und **Lighthouse** komplett in deutscher Sprache an.

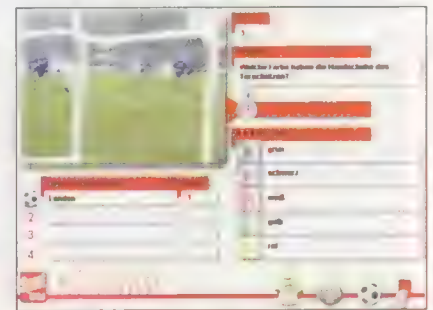
Bei **MissionForce: Cyberstorm** sind Sie der Kopf einer Armee von Bioderms, die in einem Labor für einen einzigen Zweck erzeugt werden: zur Vernichtung der Cybrids, der fiesen Gegner. Das Game kombiniert Strategie, Taktik und Action. Forschung, Entwicklung, Gen-Manipulation und überlegter Einsatz der Cyber-Robots entscheiden über das Wohl der Mensch-

heit. Im Adventure **Lighthouse** tritt man ein in eine andere, skurrile Welt, die Schlimmes erahnen läßt. In dieser Parallelwelt, die von dunklen Wesen terrorisiert wird, lauert tödliche Gefahr. Der Spieler wird zur Rettungsmission berufen und muß nun beweisen, daß er mit Verstand, Geduld und Spucke die zerstörerischen Kräfte besiegen kann.



Rechtschreibpaß

Den meisten Kids ist stupides Lernen verhaßt. Wird es jedoch mit spielerischen Elemente verbunden, lernt es sich natürlich gleich leichter. Mit **Schreiben und Spielen** des Verlags **Rossi Paul** ist eben dieses möglich. Das Übungsprogramm ist mit Sprachausgabe ausgestattet und eignet sich als Ergänzung zum Schulunterricht. Selbstverständlich wurde bei den Schreibweisen die Rechtschreibreform bereits berücksichtigt. (Systemvoraussetzungen: 386, 4 MB RAM; Preis: ca. 50 DM)



Wer wird Fußball-Champion?

In einer Auflage von über 70.000 Exemplaren startete Mitte Oktober der Verkauf der CD-ROM **Bundesliga-Champ** von **SPORT BILD**. Über 250 Videosequenzen mit Tor- und Spielszenen aus der 1. Bundesliga der Saison 95/96 stellen das Fachwissen der Fußballfans auf die Probe. In unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen können bis zu vier Experten gegeneinander antreten, um den besten Bundesliga-Kenner zu ermitteln. Dem Game liegen über 2500 verschiedene Fragen zugrunde, die je nach eingebledeter Tor- bzw. Spielsequenz von einem Zufallsgenerator gestellt werden. So gilt es, Fragen zu Torschützen, Trainern, Torhütern und kuriosen Spielszenen zu beantworten. In der Bundesliga-Champ-Tabelle wird die aktuelle Rangliste angegeben. Zusätzlich zum Spiel befindet sich auf der CD der Internet-Browser Microsoft Explorer mit direktem Zugang zur **SPORT-BILD-Homepage**. **Bundesliga Champ** ist im Zeitschriften- und Buchhandel zum Preis von ca. 20 DM erhältlich.

Guinnessbuchverdächtige Kompilationen

Aus dem Hause **Topware** wurden zwei Spielesammlungen auf den Markt geworfen, die es im wahrsten Sinne der Wortes in sich haben. Ich kann mich nicht erinnern,

derart viele Klassiker der Anwendungs- und Spieleprogramme (alle lizenziert) in einer Kompilation vorgefunden zu haben.

Und: Es gibt gleich deren zwei, die zu je 49,95 DM käuflich zu erwerben sind. Der erste Sampler bietet über 40 ausgewählte Softwareprodukte im Bereich der Anwendung. Auf sage und schreibe zehn CD-ROMs findet der geneigte und bisweilen gestreßte Anwender so ziemlich alles, was Herz und Rechner begehren. Hier einige Beispiele aus **GOLD 3**:

„Wordstar für Windows“ (eine der prominentesten Profi-Textverarbeitungen mit hervorragenden Features), „Borland Paradox für Windows“ (Datenbankentwicklungsprogramm der Spitzenklasse), „CA-Realizer deutsch“ (Applikationsentwicklungssystem für Anwendungen mit grafischer Benutzeroberfläche), „McAfee Virus Scan für DOS und Windows“, „Travelbox Hotelführer Deutschland“ (einfach zu handhabender, leistungsfähiger Hotelführer mit vielen Selektions- und Sortiermöglichkeiten) oder „New Motion 95“ (Video-CD-Abspielsoftware für leistungsstarke PCs unter Windows und Win 95).

Der zweite Hammer, **GOLD GAMES**, bietet auf 15 (!!!) CDs ein breites Spektrum an Games verschiedener Genres. Vom Jump'n'Run über Simulation, Sport, Rollenspiel bis hin zu Adventures ist alles vertreten. So kommt man beispielsweise in den Genuß von „Battle Isle“, „Anstoß“, „Alone in the Dark - Teile II und III“, „Das Schwarze Auge - Teile I und II“, „Leisure Suit Larry 6“, „Der Planer“, „Football Manager 3“, „Championship Manager“, „Virtual Corporation“ oder „Flight Simulator Tool Kit“.

Wer noch günstige Weihnachtsgeschenke für die lieben Kleinen oder die netten Großen sucht, könnte auf **GOLD 3** oder **GOLD GAMES** zurückgreifen.

Mit Kabel 1

Der Privatsender **Kabel 1** bringt in Kürze eine CD-ROM auf den Markt, die den Umgang mit dem Internet leichtmachen soll. Laut Hersteller liegt die Würze der **Online-1-CD-ROM** in der Benutzerfreundlichkeit. Scheibe ins Laufwerk - KLICK - Programm installieren - KLICK - Programm starten - KLICK, und schon kann man ganz easy über ein Menüsystem auf interessante Web-Pages zugreifen. Neben



ins Internet

aktuellen Programm-Infos gibt es einen Direktzugang zu einem Hugo-Online-Spiel, Zugriff auf alle Sites weltweit, ein virtuelles Kontaktcafé

sowie interessante Veranstaltungstips. Sogar E-Mails lassen sich direkt an die Moderatoren von Kabel 1 senden. Vertrieben wird das runde Teil von **Navigo** und schlägt sich nur mit lausigen 15 DM in Euren Geldbörsen nieder.

Ganz schön mad

Greenwood arbeitet auf vollen Touren an **MadTV2**. Fans des ersten Teils können sich jetzt schon mal die Hände reiben. Denn das, was bisher davon zu sehen ist, schaut wirklich gut aus. Besonderen Wert legt die Bochumer Firma auf die Specials des zweiten Teils: Verquickung Movie-Adventure und Simulation, verschiedene Filme, 50 Serien (mit bis zu 10 Folgen),

Nachrichten, 50 Werbungen. Und das ist anders als beim Vorgänger: 1. SVGA, 2. State-of-Art-Erscheinungsbild, 3. dreidimensionale Welt, 4. freie Programmgestaltung (kein festes Zeitraster vorgegeben), 5. bis zu fünf Werbeblöcke oder Programmtrailer pro Beitrag, 6. Mehrspieleroption im Netzwerk, 7. erweiterte Programmfunktionen.

Die Russen kommen

Stellt Euch mal folgende Lage vor: Ihr bestellt Euch ein Top-Game, auf das Ihr schon seit einigen Monaten sehnsüchtig wartet. Der Verkäufer am Telefon brabbeln irgendwas von „starker Nachfrage“ und „momentanen Lieferschwierigkeiten“. Aber davon wollt Ihr nichts wissen, schließlich interessiert Euch nur das Futter für Euren PC. Was also tun? Ihr könntet beispielsweise in Zukunft bei

Boris Games bestellen. Das neue Mailorder-Haus Boris verspricht eine wahnsinnig schnelle Lieferung, da sämtliche Top-Titel im Lager vorrätig sind. Weitere Infos gibt's unter der Nummer 01805/130530.



Software-Riese spielt Fußball

Kurz vor Redaktionsschluß trudelte bei uns **Fußball** von **Microsoft** ein. Tacklings,



Scherenschläge, Flugkopfbälle, Eckstöße, Torwart-Hechtsprünge, Torwart-Dropkicks - all das gehört zur Action ums runde Leder. Der Spieler hat die Wahl zwischen

80 verschiedenen Mannschaften aus der ganzen Welt und vielen anderen Features, über die wir in unserer nächsten Ausgabe noch ausführlicher berichten werden.

TRONIC Shop

check it out!

HARDWARE

Mouseburger 39,95 DM
Multimedia-Boxen
80 Watt 55,00 DM
Archivierungssystem
für 12 CDs 24,95 DM

MPEG-Karte

Lifeview **PCINEMA II**
mit Fernbedienung

189,- DM



Technische Daten:

MPEG-Playback und Capture-ISA-Karte,
zum Abspielen von MPEG-Daten, Video-
CDs, CD-I, Karaoke-CD-Titel mit Fern-
bedienung mit „on-screen-control“, alle
Funktionen auch auf 486er-Rechnern

Lieferumfang:

Dt. Handbuch und dt. Software

Features:

MPGG-1-Standard (ISO,CD 11172) unter-
stützt Video-CD 2.0, CD-I, Karaoke CD,
16 Mio. Farben (TrueColor) NTSSC oder
PAL MPEG, 704 x 576 in PAL, jumperlose
Karte zur einfachen Installation, Software
kontrolliert Plug, Stop, Pause und
Rückgabe der CD, sowie zurückspulen,
vorspulen und Kontrolle der nächsten Titel

System:

Schnittstelle Standard 16-Bit-ISA-BusVideo
Video output, VGA/SVGA Verbindung
Audio Output (3,5 mm Mini Phone Jack)
I/O Port, IRQ und DMA, Software wählbar

HIGHLIGHT



die ultimative Fußballsimulation

nur

69,95 DM

SOFTWARE

D-Info 2.0 39,90 DM
Kreativpreis-CD 29,95 DM
Pingi geht
auf große Fahrt 49,00 DM
Überraschungsfiguren-
katalog 24,95 DM

SPIELE-PACKS

Stunt Driver & AI Unser
Arcade Racing 34,90 DM
Der Seelenturm &
Goblins 39,90 DM

SPIELE AUF CD

AI Unser Jr.
Arcade Racing 29,90 DM
Perfect Pinball 24,95 DM
Der Seelenturm 29,95 DM
Goblins 3 24,95 DM
Master of Magic 24,95 DM
Lands of Lore 39,95 DM
Falcon 3.0 29,95 DM
Megapack 3
12 Vollversionen 88,00 DM
Flight of the
Intruder 12,95 DM
Stunt Driver 12,95 DM
Ambush 12,95 DM

Humans III – Lost in time

DM
34,90



Bonus:
1 & 2,
160 Levels,
komplett
deutsch

Soundtrack-CDs

von Chris Hülsbeck:

Soundfactory 33,95 DM
Rainbows 30,95 DM
To be on top 29,95 DM

T-SHIRTS

Motiv 1: Don't Panic! Gr. XL
Motiv 2: Electronic Arts Gr. XL

je **10,- DM**

Bausätze:

Enterprise B 49,90 DM
Star Wars Encounter
Yoda-Scene 49,95 DM
Enterprise 1701 A 49,95 DM
Enterprise 1701 D 49,95 DM
Deep Space Nine Station 59,95 DM
Millennium Falken 59,95 DM

Next Generation

Uniform 110,00 DM
Star Trek Communicator
Generations 30,00 DM
Star Trek
Communicator 39,00 DM

STAR-TREK-ARTIKEL

14,95 DM

Star Trek TNG
Skatkartenspiel



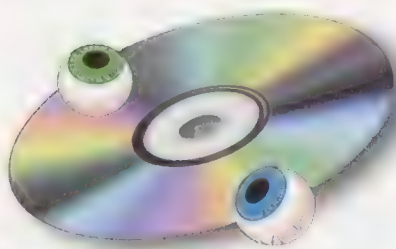
Star Trek TNG Rommé-
Kartenspiel 24,90 DM
Star Trek Wanduhr 49,95 DM
Schlüsselanhänger
Next Generation 24,95 DM
Schlüsselanhänger
Original 24,95 DM
Schlüsselanhänger
Communicator 24,95 DM

Einfach die Bestellkarte im Heft
ausfüllen und absenden an:

TRONIC
Media World

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de

Das lohnt sich!



Nicht vergessen!

Wichtig!

Unbedingt dran denken ...

... ein Auge auf die CD zu werfen – wenn's gar nicht anders geht, dürft Ihr auch beide werfen ...

Diesen Monat sind wir nämlich beinahe in Software erstickt, und im Heft war leider kein Platz, all das unterzubringen. Natürlich würden wir es niemals wagen, Euch auch nur ein Fitzelchen Software zu unterschlagen. Im Gegenteil!! Wir haben unsere CD randvoll bepackt. Ihr findet dort unter anderem über zehn Reviews, mehrere Reportagen, Shareware ohne Ende, unzählige Previews, die neuesten Demos, eine riesengroße Werkstatt – ja, ohne Flachs, unsere CD ist in diesem Monat mal wieder „boa-ey“!!! So, jetzt aber Schluß mit der Selbstbeweihräucherung. Schmeißt das Teil einfach mal ein und macht selber looki-looki!

Flightstick

Das High-Tech-Unternehmen **Saitek** zeichnet verantwortlich für einschlägig bekannte Schachprogramme wie Mephisto oder Kasparov. Mit dem neuen **MX 830 Acemaster** versucht sich die Firma jedoch jetzt auf einem ganz anderen Gebiet. Es handelt sich dabei nämlich um einen Joystick, der PC-Piloten besonderen Komfort bringen soll. Das Teil hat einen sogenannten Rubbereffekt, so daß Flugfans selbst beim Schwitzen

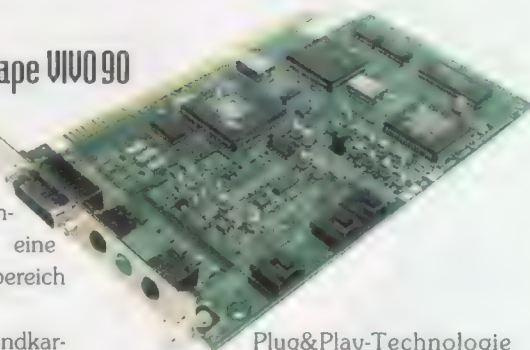


noch alles fest im Griff haben. Der Kopf des Steuerknüppels hat drei Feuertasten mit Mikroschaltern, Coolie-Hat und Trigger sowie einen Turboschalter für Schnellfeuer zu bieten. Der Realitätsnähe wegen hat der Stick außerdem einen fein abgestimmten Schubregler, der ebenso wie der Coolie-Hat individuell zugeschaltet werden kann.
(Preis: ca. 80 DM)

ENSONIQ Soundscape VIVO 90

Nachdem **Ensoniq** bisher im wesentlichen Soundkarten für professionelle Anwendungen produziert hat, bringt die renommierte Synthesefirma nun auch eine Plug&Play-Karte für den Spielbereich heraus.

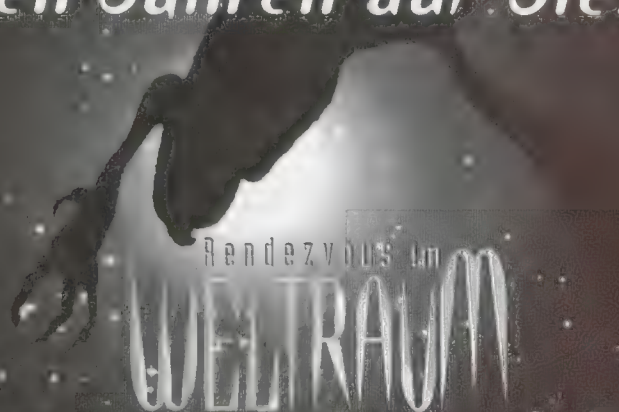
Die **VIVO 90** ist eine 16-Bit-Soundkarte mit einem hochwertigen Wavetable-Chip, der über einen Samplespeicher von 1 MB verfügt. Damit können MIDI-Dateien mit bis zu 32 Stimmen gleichzeitig wiedergegeben werden, wobei ein Rauschspannungsabstand von über 90 dB erreicht wird, so daß die Wiedergabe von General-Midi-Dateien und -Soundtracks absolut rauschfrei erfolgt. Aber auch die Sampling-Werte der Karte können sich durchaus sehen lassen: 16 Bit Aufnahme und Wiedergabe mit bis zu 48 kHz sind problemlos möglich. Die Installation unter Windows 95 ist dank der



Plug&Play-Technologie problemlos, und selbstverständlich wird auch DirectX für die neue bunte Spielewelt unterstützt. Auch unter DOS-Spielen kann die Karte problemlos betrieben werden. Wenn ein Spiel mal keine Treiber für Ensoniq-Soundkarten bietet, kann man die VIVO-Karte in eine Soundblaster-Emulation schalten, mit der dann auch diese Spiele zu einem echten Klangerlebnis werden. Die Karte wird ab Mitte November für etwa 190 DM im gut sortierten Computerhandel erhältlich sein.

(Bezug: Soundware Audio Team GmbH)

Es wartet seit Millionen Jahren auf Sie...



Rendezvous im
WELTRAUM

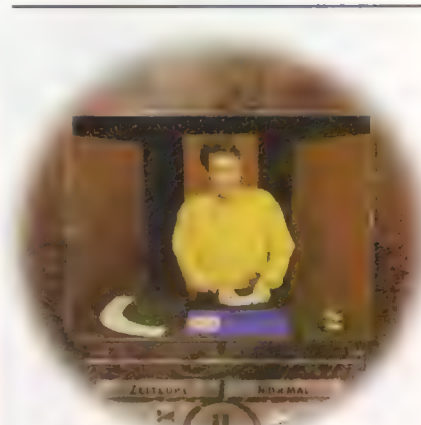
Erster Kontakt im November '96.

Hören und sehen



Dat geht! Fanta 4, Culture Beat, DJ Taucher und Bad Religion – sie alle haben jetzt bei Sony eine CD herausgebracht, bei der Hören und Sehen richtig Laune macht. Es handelt sich dabei näm-

lich um **Extra Multimedia CDs**, die man sowohl auf einem ganz gewöhnlichen CD-Player als auch im CD-ROM-Laufwerk eines PC spielen kann. Tut man das zweite, bekommt man zu den Sounds auch noch Videos geliefert, kann Infos zu den Stars anschauen oder auch an Wettbewerben teilnehmen.



Komplettpaket SoundEngine

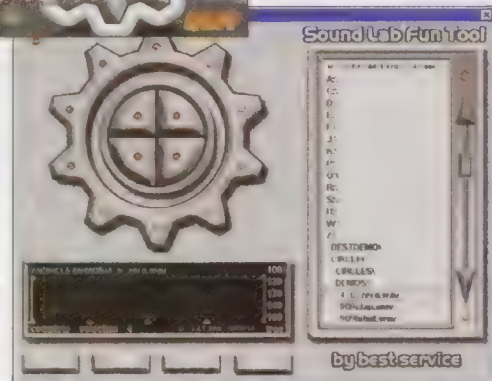
Ein neues Komplettpaket für alle Musiker kommt von **best service**: Die **Sound Engine** bietet alles, was nötig ist, um

den neuesten Techno-Hit selbst zusammenzubauen: Mit der bereits sehr bekannten Software **Circle Elements** lassen sich aus eigenen oder den mitgelieferten Samples und Loops Musikstücke per Drag&Drop zusammenstellen. Das **Sound Lab Fun Tool** ist ein Morphing-Programm, mit dem gesampelte Sounds mit Hilfe eines intuitiv zu bedienenden Interface verfremdet bzw. nachbearbeitet werden können. Natürlich

darf in einem Komplettpaket für Musik am PC auch MIDI nicht zu kurz kommen: **Cubase Audio Lite** bietet nicht nur alle Möglichkeiten eines 32-Spur-MIDI-Recording-Systems, sondern kann auch als Harddisk-Recordingsystem für Sounds eingesetzt werden. Neben Präsentationen weiterer Produkte enthält die CD zusätzlich noch **Xfloor Basic**, einen Musikworkshop, der den Benutzer in die Grundlagen der Musik einführt und jede Menge Infos und Tips zu den mitgelieferten Programmen gibt.

Für 79 DM bietet **Sound Engine** alle Tools, die für einen Einstieg in das Produzieren eigener Sounds erforderlich sind und ist sehr empfehlenswert.

(Bezug: best service, 80802 München)



Zaubern wie ein Profi

Magier und Zauberer haben schon seit Tausenden von Jahren Zuschauer rund um den Globus in ihren Bann gezogen. Wir alle haben ihre Shows gesehen und uns gefragt: „Wie machen die das bloß?“ Mit Hilfe von **Der große PC-Zauberkasten** kann man die elementaren Dinge der Magie erlernen, seine Trickkisten-Sammlung bereichern oder sich gar den Weg zu einer Zaubererkarriere ebnen.

Mittels zahlreicher Videosequenzen und Einzelaufnahmen führt **Keith Fields**, ein Profi auf diesem Gebiet, den angehenden Zauberlehrling durch jedes Detail der über 50 vorbereiteten Tricks. Mit den einfacheren Kunststücken wird man recht bald zum Mittelpunkt einer Party.

Das interessante Produkt unterrichtet in den Fächern Münz-, Karten-, Seil- und Computertrick. Erhältlich ist dieses Telstar-Programm im Fachhandel.

Tronic auf der Computer 96

Achtung! Vom 15. bis zum 17. November 1996 könnt ihr unsere **Tronic Media World** auf der **Computer 96** in Köln besuchen. In **Halle 10.2, Stand D22** werdet ihr hoffentlich auf jeden Fall vorbeischaun. Also los – nur keine Hemmungen!



DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION

MISSION: ENTDECKEN;
EROBERN; ZIVILISIEREN

PLANET CLASS 6

OXYGEN 65% OPD

LANDMASS: 63%

H₂O: 37%

MINERALS: 58%

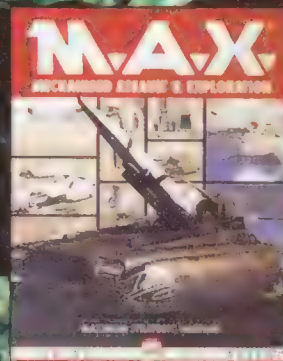
DER COMPUTER STELLT SICH JEWEILS AUF DIE VORHERRSCHENDE TAKTIK DES SPIELERS EIN UND HANDELT ENTSPRECHEND. DAMIT UNTERSCHIEDET SICH M.A.X. GRÜNDELEND VON BISHERIGEN STRATEGIESPIELEN. OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS UGA-GRAFIK LANGE NICHT

MEHR ZUM VORWORT GEHÖRT. HARALD JAHNKE, CO-SPIELER VON M.A.X. STEHT DIE INTERAKTIVITÄTEN COMPLEXER GEGNER UND LÄNGEREN LANGZEITMOTIVATION DURCH KAMPF- UND OPTIONEN EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIEN. ALEN GELTENPOTH, PC ACTION

**DAS STRATEGIESPIEL DER
NÄCHSTEN GENERATION**

AB NOVEMBER

NUR FÜR PC CD-ROM



DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

Bretthupferl



Wahrheit oder Lüge

Autoren: Joel Sevelin und Erik Karlsson; für 2-6 Spieler ab 12 Jahren; Hersteller: Milton Bradley, Max-Planck-Str. 10, 63128 Dietzenbach; Preis: ca. 69 DM

Wilde Geschichten

Zur Freude aller Spielehändler sind Titel aus dem Hause Hasbro (Parker und MB) in der Regel „TV-gestützt“ – und nicht selten stehen die eingesetzten Werbe-Millionen in einem engen Bezug zum Verkaufserfolg.

So wird auch Wahrheit oder Lüge im schwarzen Karton mit auffälligem Aufdruck präsentiert. Entstanden sei die Idee, so die beiden schwedischen Autoren Sevelin und Karlsson, bei einer dieser blödlängweiligen Partys, auf denen plötzlich jemand beginnt, eine kurze Geschichte mit Inbrunst an Überzeugung so vorzutragen, daß das Publikum gefesselt ist und jeder staunt, was auf dieser Welt so alles passieren kann. Diese Spielidee hat auch

in Deutschland eine lange Tradition. Viele werden sich noch an „Wer dreimal lügt...“ in der Moderation von Wolfgang Spier erinnern – eine TV-Serie, in der es jeweils sechs kleine, per Film vorgestellte Geschichten gab, von denen drei aber erlogen waren.

Hasbros Game liefert dahingehend natürlich auch ein Spielbrett, in dessen Mittelpunkt das Ziel auf die möglichst vier oder mehr Mitspieler wartet. Die 1144 wahren und erlogenen Geschichten hat man in vier zeitliche Kategorien – „Vor Christi Geburt“, „1 bis 1899 n.Chr.“, „1900 bis heute“, „Beliebige Zeit“ – aufgeteilt, um ein wenig Orientierung zu gewährleisten. Ob das dabei hilft, etwa herauszufinden, ob die Behauptung, daß die Soldaten in der Armee Alexanders des Großen keine Bärte tragen durften, damit sich der Gegner in der Schlacht nicht daran festhalten konnte, wahr oder unwahr ist, sei dahingestellt.

Die kurzen Geschichten sind abwechslungsreich, überraschend, lustig und skurril, und so wird gute Unterhaltung für viele Spielrunden geboten.



keit beweist, hat auch britisches Understatement bewiesen und wird die meisten Punkte für richtige Tips verbuchen können. Natürlich bieten Karten die Gelegenheit der Einflußnahme, doch läßt sich weder das Glück und der Zufall, noch die Meinung der anderen ausschließen.

Members Only ist eine runde Sache für Spieler, die nicht schon eine gute Handvoll Knizia-Titel besitzen, sonst bleibt eher der Eindruck, daß auch das schon einmal da war.

Members Only

Autor: Reiner Knizia; für 3-5 Spieler ab 12 Jahren; Hersteller: Blatz Spiele, Ballinstr. 16-18, 12359 Berlin; Preis: ca. 30 DM

Willkommen im Club

Reiner Knizia – kaum ein Verlag, der ihn nicht im Programm führt – hat sich dieses Mal sehr britischer Themen angenommen: Wetten und Clubs. In letztere hinein-zukommen, ist eine bekannte Schwierigkeit, doch für die Dauer einer knappen Stunde, dürfen sich drei bis fünf von uns als zugehörig betrachten und die wirklich wichtigen Dinge im Leben entscheiden, etwa wie viele gleiche Hüte es in Ascot beim berühmten Pferderennen wieder zu sehen gibt oder welche Skandälchen der Royals durch die Presse gehen werden.

Wer mit der Abgabe seiner Wetten zum richtigen Zeitpunkt Mut und Geschicklich-

In Kürze ...

The X-Files in allen Varianten. Nachdem die Firma Topps, die auch die Comics zur erfolgreichen Fernsehserie herausbringt, bereits die dritte Serie Trading Cards veröffentlicht hat, darf man nun gespannt auf das X-Files Card Game sein, das Ende Oktober in den Handel kommt. Über 350 Karten werden dem Sammler das Leben schwemachen, der Spielablauf erfordert Köpfchen und Deduktion. Die Firma US Playing Card Games zeichnet für die in Kürze zu erwartende Veröffentlichung verantwortlich.

Habt Ihr Wien schon bei Nacht gesehen? Nein? Wäre aber jetzt eine tolle Gelegenheit, denn tagsüber lockt in der Zeit vom 21. bis 23. November 96 das Austria Center mit dem Internationalen österreichischen Spielfest. Das Fest ist keine Verkaufsmesse wie die Spieltage in Essen, dafür kann man sich bei einer riesigen Spieleausleihe so richtig durchprobieren.

Wer nicht so weit reisen will: Auch in Leipzig ist an diesem Wochenende Spielfest... à la Essen, allerdings nicht so groß.



versand Service GmbH

ON ROM GAMES

CD-ROM-GAMES

[illegible]

ABC COLOR OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH
BARBER MUECHEN KAL 95 97 & SCREENSAVER
BEATCLUB 1968
BEATCLUB 1970
BETELNUTZ UNILEX 1996 KOMPL. DT
BROCH-IAUS MITTLEMIGE DITL LEXICON A-Z
CINEMAAMA MS 97 / WIN95 ONL.
D-ATLAS. 14.000 ORTE NE DEUTSCHLAND
D-FAX (CA 1,4 MIO FAXANSCHL.)
D-INFO
D-INFO 3.0
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE
D-HOTEL, HOTELFUHRER DEUTSCHLAND
D-MARK, KONZERNVERWALTUNG
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND
D-STEUER, (TAXMAN)
EVOCATION KOMPL. DT (NAVIGO)
FORMEL 1 (KOOH MEDIA) KOMPL. DT
HAWKING, EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.
KIDS POWER GOO KOMPL. DEUTSCH
LEXIKON DES INTERNATIONALE FILMS
MUSIC CENTRAL 95 (MICROSOFT)
ORGANIC ART SCREENSAVER DT ANL
PAMELA ANDERSSON SCREENSAVER III A
PATCHWORK 4/1
PEGASUS VOL. 0 KOMPL. DT
PLAYBOY SCREEN SAVER
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.
RICHARD V. YEATS
RONNY IM ERDBEREAUERLAND KOMPL. DT
THE QUEST, DIE HERAUSFORDERUNG K.D.

ALFA TWIN JOYSTICK/MUSCHALTER
F-16 FLIGHT STICK CH-PRODUCTS
F-16 COMBAT STICK CH-PRODUCTS
FLCS F-16 FLIGHT STICK THRUSTMASTER
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER
GRAND PRIX - THRUSTMASTER LENKRAD
GRAVIS BLACK BOX JOYSTICK
GRAVIS FIREBIRD II
GRAVIS GAME PAD PRO
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NIML 06
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)
GRAVIS PRO FLIGHT STICK - THRUSTMASTER
FZCS F22 PRO FLIGHT - THRUSTMASTER
PHAZER PAD - THRUSTMASTER
PRO THROTTLE CH-PRODUCTS
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER
SIDEWINDER 3 D GAMEPAD - MICROSOFT-
SOUNDBLASTER 16 BIT 48 KHZ
SOUNDBLASTER 32 BIT 48 KHZ
SOUNDBLASTER AWE 32 PNP
TOP GUN JOYSTICK - THRUSTMASTER-
TOS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER
VIRTUAL PILOT PRO CH-PRODUCTS
WEAPON CONTROL WCS MARK II
X-FIGHTER-THRUSTMASTER
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER
Y44 GAME CARD - THRUSTMASTER
LOGITECH WINGMAN EXTREME
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT. HANDB.
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS
GRAVIS GAME PAD
PRO PEDAL - THRUSTMASTER
PRO THROTTLE - CH-PRODUCTS
YAMAHA DB-50 XC WAVEBATE DT. HANDB.
YAMAHA SW-20 PC SOUND ESD DT. HANDB.
YAMAHA YXS-TMX3 10 SUB WOOFER DT. HANDB.

10/1908

1,90m

1,70m

1,50m

HOTLINE 040/39113 - INTERNET www.vie.co.uk/vie



PC CD-ROM

DIE ÜBLICHEN VER

Wer hat die Bombe gelegt? Was verbirgt sich hinter dem mysteriösen Orden der Templer? Welche Rolle spielt der rätselhafte Clown? Nur einer kann die Rätsel dieses packenden Point 'n' Click-Adventure lösen und Baphomets Fluch für immer beenden: Sie.



1,90m

1,70m

1,50m

1,30m

1,10m



INTERACTIVE
entertainment

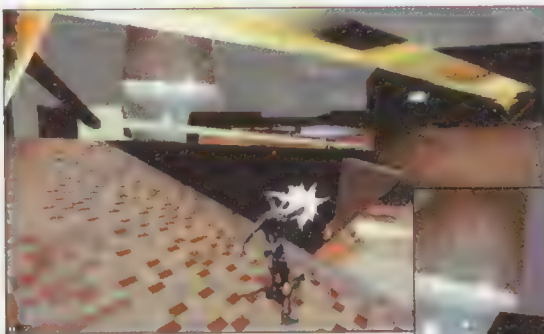
Komplett in deutsch.

DÄCHTIGEN

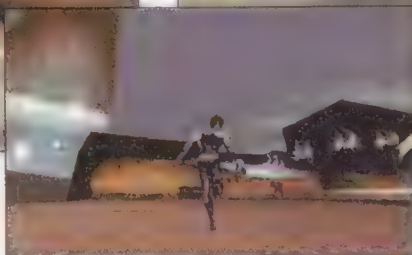
PC-Player 7/96: Das Scrolling ist trotz SVGA supersanft und nicht so ruckelig wie bei einem LucasArts- oder Sierra-Titel.



Baphomet's Fluch



Shiny Entertainment



MDK ist das erste Ballerspiel, das komplett auf LowRes verzichtet



Rollende Städte

MDK heißt ein neues Game, mit dem die amerikanische Firma Shiny Entertainment ganz frischen Wind ins 3D-Ballerspiel-Genre bringen will.

Unser Korrespondent Derek dela Fuente bat David Perry, den englischen Gründer der Firma darum, unseren Lesern etwas über die wichtigsten Details des jüngsten Projekts **MDK** zu erzählen.

Eine Reihe von Konsolen-Freaks arbeitet an ihrem ersten PC-Titel: MDK läuft in High-Res, und wir haben beeindruckende Effekte. Und die Kollisionsabfrage ist bestimmt das Beste, was man je in einem Spiel gesehen hat. Wir haben das wirklich auf die Spitze getrieben und in jedem Bereich, wo wir mit anderen Entwicklern konkurrieren, alles so gemacht, wie wir erwarten, daß es erst in ein, zwei Jahren anderswo ähnlich versucht wird. Möglicherweise werden also jede Menge Leute

versuchen, MDK zu kopieren. MDK spielt sich in der Zukunft ab, und es geht darum, daß es im Weltall Energieströme unbekannter Herkunft gibt. Kurz und gut: Auf der Erde werden diese Energieströme entdeckt, und sie scheinen eine prima Lösung für alle Energieprobleme zu bieten, wenn man sie ausbeutet. Was aber noch keiner weiß: Die Ströme sind Verkehrsverbindungen von Aliens, über die per Überlichtgeschwindigkeit durchs All gereist werden kann. Als man auf der Erde beginnt, diese Straßen anzupapfen, bedeutet das eine Umleitung: Auf einmal kommen sämtliche Aliens auf der Erde an. Und die haben nichts Besseres zu tun, als rollende Städte in der

Größe ganzer Länder zu bauen, damit wie wild in der Gegend herumzuheizen und auf ihrem Weg alles plattzuwalzen.

Jede dieser Städte bietet übrigens ihr ganz eigenes Umfeld: Eine Stadt ist ein Gefängnis, eine andere ein gigantisches Irrenhaus, eine weitere ein Militärstützpunkt und, und, und. Die Aufgabe des Spielers ist es, in diese Städte einzudringen und die Wachen auszuschalten. Keinesfalls darf man auf alles ballern, was sich bewegt – je mehr Krach man macht, desto mehr Gegner werden aufmerksam –, statt dessen gilt es, den Weg des geringsten Widerstands zum großen Obermوتz zu finden, der die Stadt kontrolliert. Den schaltet man aus, und dann

David Perry zieht vom Leder

MDK ist nur eins von vielen Themen, die in unserem ausgedehnten Gespräch mit David Perry angesprochen wurden. Unter anderem schwärmte der britische Chef einer amerikanischen Firma von den Vorteilen der Spieleentwicklung in den Vereinigten Staaten und sagte ein paar deutliche Worte darüber, was er ganz allgemein von der Arbeit seiner Zukunft hält. Der vollständige Wortlaut ist im CD-Magazin dieser Ausgabe nachzulesen.

geht's in die nächste Stadt. Man sollte sich das allerdings nicht zu einfach vorstellen: Die Städte sind riesig und stellen einen vor ziemlich knifflige Probleme. Das ständige Nachladen parallel zum Spiel bedeutet, daß auch ständig lauter neue Dinge zu sehen sind. Das schafft eine Atmosphäre, wie sie bisher noch eher ungewöhnlich ist. □

sma



David Perry
von Shiny
Entertainment

Howard Carters Webventure

Zusammen mit dem Zeichner Matthias Neumann präsentiert die TRONIC Media World das erste deutsche JavaScript-Adventure im WWW

Daß Spiele per Internet möglich sind, ist schon seit längerer Zeit bekannt. Doch zumeist sind dazu spezielle Front-Ends oder andere Programme notwendig, die eine Verbindung mit dem Server herstellen und dann zu einem Spiel per Internet einladen. Doch nun ist das erste deutsche Grafikadventure, das komplett im Internet gespielt werden kann, in der Website der TRONIC Media World zu finden. Es werden lediglich ein Internet-Zugang sowie der Netscape Navigator ab Version 2.0 oder der Microsoft Internet Explorer ab

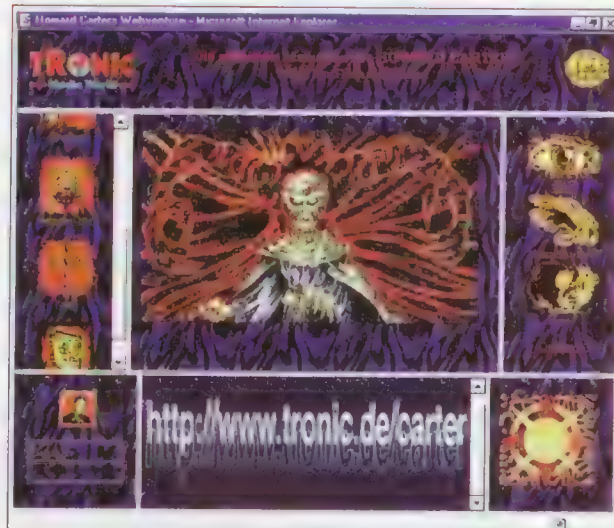
warten abenteuerbegeisterte Spieler unter folgender Internet-Adresse:

<http://www.tronic.de/carter/>

Zur Lösung des Adventures ist einige Knochelei nötig, denn in den Katakomben unterhalb der Abtei Bonifaz nahe Genua sind dunkle Geheimnisse verborgen, die der Spieler aufdecken muß, bevor er endlich dem

viel erzählen, aber wir konnten ihm bereits erste Grafiken aus dem Projekt entlocken. Auch sonst ist der Zeichner nicht faul. Zusammen mit seinem Team hat er gerade eine interaktive Mitarbeiterschulung für den Frankfurter Flughafen angefertigt, in der die Angestellten ihr Wissen über die verschiedenen Angebote, die der Flughafen seinen Kunden bietet, erweitern können. Auch ein Buch mit gesammelten Space-Rat-Werken befindet sich in Arbeit. Fans von Howard Carter werden auch auf ihre Kosten kommen, denn nachdem das Webadventure-Projekt abgeschlossen ist, bereitet der Zeichner bereits den dritten Teil der Saga um den geheimnisvollen Entdecker vor.

sma



Wer kommt dem Dämon auf die Schliche?



Howard Carter lädt im Internet zum Spielen ein

Auch der dritte Teil von Howard Carter birgt dunkle Geheimnisse



Version 3.0 benötigt. Das Adventure, das übrigens unser PC-Spieler Arndt Grass programmiert hat, benutzt im Gegensatz zu vielen anderen Spielen im Netz keine Erweiterungen wie JAVA oder Shockwave, so daß es ohne zusätzliche Plug-Ins auskommt und auch von Windows-3.1-Anwendern, die keinen Zugriff auf JAVA-Programme haben, problemlos gespielt werden kann.

Über zehn verschiedene Schauplätze mit jeder Menge rätselhafter Aufgaben er-

Geist des Chaluul entgegnetreten und an dem großen Gewinnspiel teilnehmen kann.

Doch Howard Carter ist nicht das erste Projekt, das Matthias Neumann aufzuweisen hat. Neben den monatlichen Comic-Strips in der PC Spiel arbeitet der Zeichner an einigen weiteren Projekten. Im Gespräch ist momentan ein Grafikadventure mit der Space Rat, das sowohl viele gezeichnete als auch gerenderte Grafiken aufweisen soll. Da sich dieses Projekt noch im Vorstadium befindet, wollte er dazu nicht



Erste Bilder aus dem Space-Rat-Adventure machen Lust auf mehr

Serie: Jobs im Busineß

Selbst ist der Mann



**Folge 2
Programmierer**

Ach, könnte ich doch ewig spielen! Das muß kein schöner Traum bleiben. Wie man Träume verwirklicht und spielend sein Geld verdienen kann, erzählt uns dieses Mal Programmierer Holger Dickmann.

Man nehme: eine große Portion Faszination, einen Wunsch, der von Herzen kommt und einen Zukunftstraum. So einfach ist das Rezept, im Leben zu realisieren, was wirklich Spaß macht. Die dazugehörige Kohle kommt dann ganz von allein. So war es jedenfalls bei Holger



Stunde und verliebte sich prompt in ihn. „Ich war so von dem Gerät fasziniert, daß ich es mir sehnlichst zu Weihnachten

wünschte“, schwelgt Holger lächelnd in der Vergangenheit.

Im März '81 war er dann endlich stolzer Besitzer eines C-64. Mit einem Freund zusammen tippte er aus einem Buch das Programm „Der König von Babylon“ ein und die beiden waren anschließend stundenlang mit Spielen beschäftigt. Plötzlich fängt der Blondschopf laut an zu lachen, als ihm einfällt: „Das Gerät hatte nur einen Nachteil: Wenn man ihn abschaltete, war jedesmal alles weg. Besser wurde es, als ich im Sommer endlich die 150 Märker für eine Datasette zusammengespart hatte.“

Der Vorgänger der PC Spiel - die ASM - war es, die den Bochumer bewegte, selbst zu programmieren. Denn dort wurde damals das Programm Kaiser vorgestellt. Um es zu spielen, brauchte man allerdings ein Diskettenlaufwerk, das Holger nicht hatte. „Ich beschloß, mir die dem C-64 beiliegenden Handbücher über Basic näher anzuschauen

und programmierte kurz darauf meine erste Wirtschaftssimulation *Der Herzog von Brandenburg*“ erzählt der 27jährige stolz.

Mitte der 80er startete an Dickmanns Schule ein Pilotprojekt: Informatik. Klar, daß Holger da nicht fehlen durfte und sich so seine ersten Kenntnisse über Pascal verschaffte. Und dann ging es Schlag auf Schlag: Er programmierte *Winzer* für C-64, setzte das Programm für den Atari ST um und verkaufte es über den Kleinanzeigenteil der ASM 25mal. Dadurch wurde die Firma Starbyte auf den blonden Holger aufmerksam und kaufte ihm den *Winzer* ab.

Jetzt mußte auch ein neuer Rechner her. Auf dem PC programmierte er die Simulation *Black Gold*, die Ende '91 auf den Markt kam. Im November 93 folgte das Strategiespiel *Railway-Challenge*. Noch im selben Jahr gründete Holger mit Freunden die Firma Greenwood in Bochum und schaffte seinen Durchbruch mit *Der Planer*, den er immerhin 600.000mal an Mann und Frau brachte. In den heißen Phasen der Produktion hat Holger Dickmann 16-Stunden-Tage, arbeitet an den Wochenenden durch und seine Nerven leiden. Doch ist erst mal alles fertig, sieht jeder das zufriedene Strahlen auf seinem Gesicht.

„Ich habe mir alle Kenntnisse selbst beigebracht und im Laufe der Zeit viel dazugelernt - also von der Pike auf. Das geht heute leider nicht mehr“, überlegt Holger, fügt aber gleich mit funkelnden Augen hinzu: „Die Möglichkeiten sind grenzenlos: Man kann inzwischen an Unis Informatik studieren ... Aber was ist später die Berufsrealität?“ fragt er, läßt aber die Antwort offen, denn die Arbeit ruft, und seine Zeit ist knapp.

Und schon ist der 27jährige, dem das Programmieren immer noch soviel Spaß macht, wieder zur Tür hinaus und mit Fragen beschäftigt wie: Wer macht das nächste Konzept? Hat das Spiel auch Erfolg? Wer zeichnet die Grafiken? Wer komponiert die Musik? Was werden die Zeitschriften sagen? ...

sat

**Nächstes Mal:
Grafiker**



VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung



Ausgabe 7/96



Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab
329,- DM!

*unverbindliche Preisempfehlung

ELSA VICTORY 3D-Hardware

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombiniertes VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl. Battle Race (Vollversion) FX Fighter (Vollversion) Terminal Velocity (Special Edition)

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D 52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet <http://www.elsa.de>



Datenkommunikation
Computergrafik

VIEL SPASS FÜR

WENIG KOHLE!



29.⁹⁰ DM
UNVERBINDLICHE
PREISEMPFEHLUNG

Du willst große Spiele für **kleines** Geld?

Kein Problem! Für alle, die den ersten Anlauf
verpaßt haben, bringt **Blackmarket** jetzt eine neue
Auflage der größten Spiele-Hits von Acclaim und Interplay
auf PC CD-ROM.

Und das zum absoluten **Hammer-Preis**.

Also: kaufen, laden, loslegen!



bblackmArket

*BATMAN and all related elements are property of DC ComicsTM & ©1996. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment Limited. GervisGIP multiport, Gervis GIP and the Gervis logo are trademarks of Advanced Gervis Computer Technology Ltd. ©Copyright 1996, Creative Technology Ltd. Sound Blaster logo, the Sound Blaster compatibility logo, and the Creative logo are trademarks of Creative Technology Ltd. NBA® JAM® TOURNAMENT EDITION™. The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective teams, and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Cate-Operated Video Game Software © 1994 Home Version Sub-Licensed from Nintendo® Manufacturing Company. © World Wrestling Federation. Wrestlingmania and its logos are registered trademarks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. ©1995 TitanSports, Inc. All rights reserved. Software developed by Sculptured Software, Inc. © & © 1996 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Hammer House, 112-120 Rivington Rd., Knightsbridge, London SW71AL, England. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Mohrenstraße 10, 81675 München, Deutschland. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rue de la Paix des Champs Elysees, 75001 Paris, France. DISTRIBUTED POR ARCADEA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 62-6 Planta, 28040, Madrid, España. DISTRIBUTED BY BRUNNEN NEW MEDIA, The Mörse Centre, 7000 Monroeville, Sydney, NSW 2000, Australia.

№ ①



DUNGEON MASTER 2

№ ②



WARCRAFT

№ ④



DESCENT

№ ③



CYBERIA

№ ⑦



BATMAN

№ ⑥



WWF WRESTLEMANIA

№ ⑤



NBA JAM T.E.

Interplay™

DISTRIBUTED BY
AKkaim
Entertainment GmbH

Zwölf spannende, actiongeladene und rätselhafte Monate lang haben wir von der PC Spiel alle Neuerscheinungen auf Herz und Nieren getestet und Euch unsere ehrliche Meinung zu jedem Spiel geschrieben. Doch obwohl hier alles alte Hasen sind, die sich im Busineß auskennen – letztlich ist es Eure Meinung, die zählt. Des-

Auch die Verantwortlichen bei den Softwarefirmen warten schon ganz gespannt und hoffen, die begehrte Trophäe einheimen zu können.

Also, worauf wartet Ihr noch?

Schnappt Euch eine Postkarte, schreibt Eure fünf Lieblingsspiele des Jahres drauf und schickt sie bis zum **8. Dezember '96** an folgende Adresse:

Der große PC-Spiel-Award

halb seid Ihr am Zug, wenn es um die Wahl des Spiels des Jahres geht, und nicht das Redaktions-Team. Auf den folgenden Seiten lassen wir nochmals die Titel, die uns am meisten begeistert haben, Revue passieren. Ihr dürft jedoch auch alle anderen Games, die in diesem Jahr erschienen sind, in Eure Wahl mit aufnehmen, die hier nicht genannt sind. Wir freuen uns jetzt schon darauf, Eure Zuschriften auszuwerten! Und auf eins könnt Ihr wetten:

TRONIC-Vorlag
Redaktion PC Spiel
Kennwort „Award“
Hessenring 32
37269 Eschwege

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlags und deren Angehörige dürfen leider wieder mal nicht teilnehmen – schade, denn unter allen Einsendern verlosen wir etliche dicke Softwarepakete! Und wer kann dazu schon nein sagen?

Zum letzten Mal dürft ihr das Gesicht unserer lieben Tante Kate bewundern. Gerüchte besagen, daß wenig später in Holland eine Auswanderungswelle ausbrach...

Seit **Bard's Tale** genießt **Interplay** unter Rollenspielen hohes Ansehen. **Stonekeep** erfüllt dann auch alle Erwartungen.

Im Januar weiß man noch nicht, daß Deutschland Fußball-Europameister wird. Doch der Meister des Computerfußballs steht schon fest: **FIFA Soccer '96** von **Electronic Arts**.

In einem Monat voller Renngames schafft es **Sonys Destruction Derby** in unsere Top 5. Unheimlich destruktiv, abartig geil!

Schon gezeichnet statt kalt gerendert sind die Adventures von **LucasArts**. **The Dig** wartet zudem mit einer Idee von Steven Spielberg und beachtlicher Spieldauer auf.

Daß die Franzosen die besten Köche und grellsten Modedesigner haben, weiß man schon lange. Dank **Rayman** von **UBI-Soft** gehören sie auch zu den Produzenten der besten Jump'n'Runs.

Übersichtlicher ist das Heft geworden – seither seht ihr auf einen Blick, was Euch auf der CD und im Folgemonat erwartet.

Von **DID** kommt **Eurofighter**, ein sehr detailliertes Spiel, dem zur Realität nicht mehr viel fehlt.

Blizzard läßt Orks und Menschen in **Warcraft II** gegeneinander kämpfen. Sowohl im Netzwerkmodus als auch allein gegen den Compi ein Hit.

Bei **Worms** von **Team 17** bleibt man geme länger vor dem Bildschirm hocken. Das Spiel ist grell und macht jede Menge Spaß.

Ein blonder Held, der Antje gefällt – das ist die Message von **Torin's Passage**. Ein Spiel im Cartoon-Stil, das Sierras Ruhm erheblich gemehrt hat.

Sanctuary Woods bringt **The Riddle of Master Lu**, ein Game um Robert Ripley, heraus, das wirklich klasse aussieht.

Aller guten Dinge sind drei: Unser neues Qualitätsiegel "PC Spiel Hot Game" wird im Monat seiner Neueinführung gleich dreimal vergeben.

Neuartige Steuerung, dichte Atmosphäre – das ist **T. F. S.** in dem Werk von **Virgin/Bethesda** geht's hart zur Sache.

Auch **Origin** versucht sich mit Erfolg am Genre der 3D-Ballereien. **Cybermage** hat mehr rätselmäßige Substanz als das Gros der Konkurrenz.

Core Design läßt Euch in einen Kampfhubschrauber klettern. Bei **Thunderhawk 2 Firestorm** handelt es sich nicht um eine Simulation, sondern um ein actionlastiges Game mit schneller 3D-Grafik.

Da man bei **Shannara** von **Legend Entertainment** durch Anklicken Verben und Substantive zu Befehlen kombinieren kann, wird eine fast verschüttete Spieltiefe im Fantasy-Land neu entdeckt. Die amerikanische Company **Sierra** siedelt ein Grusel-Game in München an: **Gabriel Knight 2** sorgt technisch perfektioniert für eine gepflegte Gänsehaut.

Januar februar März



April Mai Juni

Erstmals seit Einführung des neuen Wertungssystems wird die Höchstnote vergeben – und das ist kein Aprilscherz ...

Besser als Duke Nukem 1 und 2: Der indizierte Nachfolger bietet Interaktivität mit der Umgebung, totale Bewegungsfreiheit und ein knalliges Gameplay. **Apogees** Game feierte weltweit einen schier unglaublichen Erfolg.

Besser ein Pentium: **Wing Commander IV** ist erwartungsgemäß eines der hardwareintensivsten Spiele des Jahres. Doch **Origin** kombiniert wie gewohnt Action und filmreife Handlung ganz meisterhaft.

Besser als Indy Car: die Formel 1. Erstens sind die Kurse interessanter, zweitens ist Schumi dabei.

Und mit **Formula One Grand Prix 2** bringt **Microprose** das derzeitige Non-Plus-Ultra in Sachen Rennsims.

Besser als sein Vorgänger: **Earthworm Jim 2** von **Softgold**. Und weil der erste Teil auch schon sehr spaßig war, bekommt man diesen gleich mitgeliefert. **Jump'n'Run-Fun** hoch zwei.

Besser als letztes Jahr: Für die 96er-Version hat **Electronic Arts** dem Basketball-Game **NBA Live** mehr Statistiken und eine bessere Atmosphäre dank überarbeiteter Grafik spendiert.

In der Vorschau wird ein Test von Z angekündigt. Doch die Bitmap Brothers verschieben die Veröffentlichung und lassen uns noch warten ...

Wer Kakerlaken eklig findet, sollte die Finger von **Bad Mojo** lassen. Weniger Empfindliche bekommen mit **Pusle Entertainments** Werk ein hervorragendes Abenteuer der besonderen Art. Wer meint, daß nur in düsteren Gängen ballern so richtig schön ist, soll ruhig weiter durch seinen Keller wandern. Alle anderen metzeln bei **Terra Nova** von **Looking Glass Technologies** in der freien Natur.

Wer keine Netzwerkmöglichkeit hat, verpaßt den genialsten Teil von **Descent 2**. Die neuen Features machen den **Interplay**-Titel aber auch für Solo-Spieler zum Hit.

Wer alle Gags von **Kingdom O' Magic** versteht, ist ganz schön versaut. Das Werk von **SCI** ist eines der skurrilsten Adventures des Jahres.

Wer sich noch nie mit American Football befaßt hat, wird bei **Front Page Sports Football '96** ganz schön hilflos dreinschauen. Fans dieses Sports bekommen jedoch von **Sierra** eine gekonnte Umsetzung des Themas geboten.

He's back: Manfred Kleimann, Gründungschefredakteur der ASM, unserer Vorgängerin und ersten deutschen Computerspielezeitschrift, ist zurückgekehrt und läßt sich fortan von Lesern der ersten Stunde feiern.

Activision erweckt eine Adventure-Legende zu neuem Leben: Opulente Grafik, stimmungsvoller Sound – die Atmosphäre von **Zork Nemesis** zieht jeden in ihren Bann.

So süß, daß wir unsere heiligsten Grundsätze über Bord warfen: **Dogz** von **Mindscape** ist der „bissigste“ Bildschirmschoner, den es je gab.

Noch einfacher zu bedienen, noch niedlicher, noch komplexer als der Vorgänger: **Die Siedler II** katapultierten das deutsche Softwarehaus **Blue Byte** an die Spitze der Verkaufscharts.

Damit könnt Ihr Euch die Kugel geben: **Virtual Snooker** ist eine rundum gelungene Simulation des Kneipensports. Gratulation, **Interplay**!

Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Freunde von Kampfflugzeugsimulationen bestimmt, wenn sie **Advanced Tactical Fighters** in die Finger bekommen. **Jane's Combat Simulations** bittet zum Start!



she really wants it



BATTLECRUISER
3000AD
PC CD ROM

KOMPLETT DEUTSCHE VERSION

GAMETEK

Juli August September

Die Aufmachung der Titelseite ändert sich leicht, die CD wandert ins Heft. Dadurch zerreit das CD-Cover – eine Leserbriefflut berschwemmt uns formlich ...

Mit **AH-64D Longbow** ist Abheben angesagt: **Jane's Combat Simulations** liefern flssige Grafiken, viele Details und zahlreiche Missionen.

Bei **Chaos Overlords** werdet Ihr zum kriminellen Bandenchef. **New World Computings** Werk erfordert eine gewisse Einarbeitungszeit, macht im Mehrspielermodus aber ungeheuer viel Spa.

Die Erde mu in **S.T.O.R.M.** vor weiterer radioaktiver Verseuchung geschtzt werden. **Virtual Studios** bringt damit eines der wenigen Action-Games mit interessanter Story.

Urban Runner von **Sierra** knistert nur so vor Spannung. Bei dem technisch makellos inszenierten interaktiven Krimi steht man oft unter Zeitdruck.

Die Hauptperson von **Puppen, Perlen und Pistolen** ist, wie es sich fr einen Detektiv gehrt, dem Alkohol nicht abgeneigt. **Philips Media** serviert einen Krimi in schmutzigem Milieu.

Harte Meinungs-Fights in der Redaktion: Ist **Battlearena Toshinden** oder **Virtua Fighter** das beste Prgelgame? Zum ersten Mal gib't eine Patt-Situation in den Top 5.

Eine ganz normale Umgebung ist der Schauplatz fr eine ganz unnormale Story. **Grimlin Interactive** legt **Normality** vor – ein absolut gelungenes Adventure.

Sega setzt einen seiner Spitzentitel fr den PC um: **Virtua Fighter** zieht mit geiler Grafik und makellosem Gameplay Beat'em-Up-Fans in seinen Bann – Gegenwehr zwecklos.

Hier geh't rund, denn wenn bei **Battlearena Toshinden** die Kampfarena gedreht und gezoomt wird, kommt Freude auf. **Playmates Interactive** brachte den Playstation-Hit auf den PC.

Gute 2D-Ballerspiele mit Power-Ups satt sind in letzter Zeit rar. Doch **Fire Fight** von **Electronic Arts** fllt die Lcke ganz locker.

Capture the Flag auf der Insel: **Return Fire** verlangt Taktik und Reaktion. **Warner Interactives** Game unterhlt vor allem im Multiplayer-Modus bestens.

Lat die Sektorkorn knallen, wir haben das CD-Problem gelst! Kein lchriges Titelblatt mehr, kein zerissenes CD-Cover ...

Q..., das erste „echte“ 3D-Game bietet wegweisende Grafik, eine flexible Benutzerfhrung und eine dichte Atmosphre. **id** liefert ein echtes Argument fr den Kauf eines Pentium.

Eine erstklassige Grafik haben **Adeline/Electronic Arts** da auf den Bildschirm gebracht. Doch zu unseren Lieblingsspielen gehrt **Time Commando** natrlich nur, weil das Genre-Mix gehrig Spa macht.

Digital Integration dreht auf: **Hinds** Grafik ist nicht weltbewegend, das Gameplay schon: Missionen satt und Multiplayer-Funktion – sogar kombiniert mit dem Vorgnger-Game **Apache** desselben Herstellers.

Jahrelang schon steht **Access** auf dem Siegertreppchen, wenn es um das beste Golfgame geht. Grafisch und spielsch rundemeuert, sorgt **Links LS** dafr, da dies auch so bleibt.

Electronic Arts spendiert einem Klasse-Rennspiel eine Netzwerkfunktion und neue Kurse – heraus kommt mit **The Need for Speed SE** ein noch besseres Produkt.





Erhältlich in jedem gut sortierten Fachhandel!

Oktober November Dezember

Facelifting für unser Logo, ein modernerer Schriftsatz für die Headlines und ein satteres Titelbild – die PC Spiel verändert ein wenig ihr Outfit.

Die Suche nach dem ewigen Leben als Hintergrund für **Mindscapes** neues Adventure. Ewig wird das Leben von **Azreal's Tear** wohl nicht sein, dank knistender Spannung aber doch ganz schön lang.

Adventure klassisch schön: **Baphomer's Fluch** von Virgin kommt einfach gekonnt daher.

Die Action-Spezialisten **Bit-map Brothers** liefern ein Echt-

zeit-Strategie-Spiel ab: **Z**. Wie zu erwarten war, ist dieses um einiges hektischer ausgefallen als die Werke der Konkurrenz.

Sierra macht so schnell keiner etwas vor, wenn es um gruselig angehauchte Adventures geht. **Lighthouse** ist ein gelungener Vertreter eben dieser Kategorie.

Was es nicht alles gibt! Bei **Safecracker** von **Warner Interactive** muß man sich puzzelnd an zahlreichen Tseoren versuchen. Und das ganze ist nicht einmal illegal...

Der erste Teil war eines der besten Rennspiele des letzten Jahres: **Bleifuss 2** hat von den **Virgin**-Leuten noch genialere Grafikeffekte bekommen und bringt wieder jede Menge Fun.

Bei **Megarace 2** darf man Kontrahenten, die über düster-effektiv gestaltetete Strecken heizen, mit Waffen von der Straße pusten. Das Game von **Mindscape** bietet außerdem den abgedrehtesten Kommentator des Jahres.

Nach einigen mißglückten Versuchen der Konkurrenz setzt **Software 2000** mit **Rallye Racing '97** das Rennen abseits befestigter Straßen endlich einmal kompetent um.

Bugs mag keiner, wenn sie Programme ruinieren. **Bug!** dagegen begeistert alle, die Jump'n'Runs mögen. **Sega** bringt dreidimensionalen Wind ins Genre.

Access schickt Killing-Moon-Held **Tex Murphy** wieder ins Rennen und zeigt mit **Pandora Directive**, daß interaktive Spielfilme keine verkorksten Schlaftabletten sein müssen.

Diese Ausgabe ist zwar nicht unbedingt die Weihnachtsausgabe, aber sie zeigt Euch dennoch auf ausführliche Art und Weise die Trendsetter zum Christfest.

Wenn es nach **Eidos** ginge, dann sind Außerirdische kaum noch zu sättigen. Das Top-Adventure **Orion Burger** ist alles andere als nur Fast food.

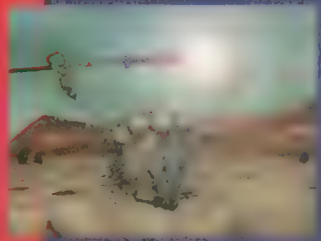
Kaum ein anderes Spiel aus deutschen Landen bietet eine solche Vielfalt an spielerischen Elementen wie **Schleichfahrt** von **Blue Byte**.

Keine Frage: Dieser Nachfolger ist ein Hit und zeigt, daß auch eine Fortsetzung nicht bloß eine billige Kopie sein muß. Die Rede ist von **Command & Conquer: Alarmstufe Rot** aus dem Hause **Westwood**.

Virgin zeigt mit **Toonstruck**, daß witzige Grafik und intelligentes Gameplay durchaus zusammenpassen.

Bethesda's Klassiker **Elder Scrolls** hat seinen würdigen Nachfolger gefunden: **Daggerfall**.





Führende Spieler empfehlen:



WAR WIND, das Echtzeit-Strategie-Spiel von Mindscape. Läßt alle bisher dagewesenen Helden wie Hänsel und Gretel im Märchenwald herumirren. Vier einzigartige, nichtmenschliche Rassen kämpfen in einer Welt der Gewalt und Unterdrückung. Einer Welt, wo die Starken die Schwachen fressen. Und nur die Stärksten überleben.


Führe die Schwächsten gegen die Übermacht, wenn Du Mut und strategisches Geschick beweisen willst. Schlage Dich mit wenigen verstreuten Kämpfern durch. Rüste sie aus. Bilde sie aus. Dränge den Feind zurück. Plündere Dich von Stadt zu Stadt. Steigere Dich von Schlacht zu Schlacht. Kämpfe, wenn Du den Feind zermürben willst. Wenn es sein muß, rede mit ihm. Täusche ihn. Tu alles, um weiterzukommen, denn es gibt kein Zurück. Du mußt es schaffen. Es liegt an Dir, ob wieder Freiheit anstelle von Unterdrückung tritt.

WAR WIND
WW1 3D CD-ROM

Mindscape
www.mindscape.com



MINDSCAPE



Vor langer, langer Zeit lebten einmal die Mecubarz, ein altherwürdiges, schönes Volk, das mächtig und weise über das Land herrschte. Damals lebten seltsame Wesen, märchenhafte Geschöpfe und Menschen noch in Frieden und Harmonie miteinander, doch dann hielt die Machtgier Einzug und zerstörte alles. Ismael, ein respektierter und geehrter Mann, hatte leider ein sehr leeres, verbittertes Herz, so daß er mit vier Gleichgesinnten ein Komplott zum Sturz der Mecubarz schmiedete.

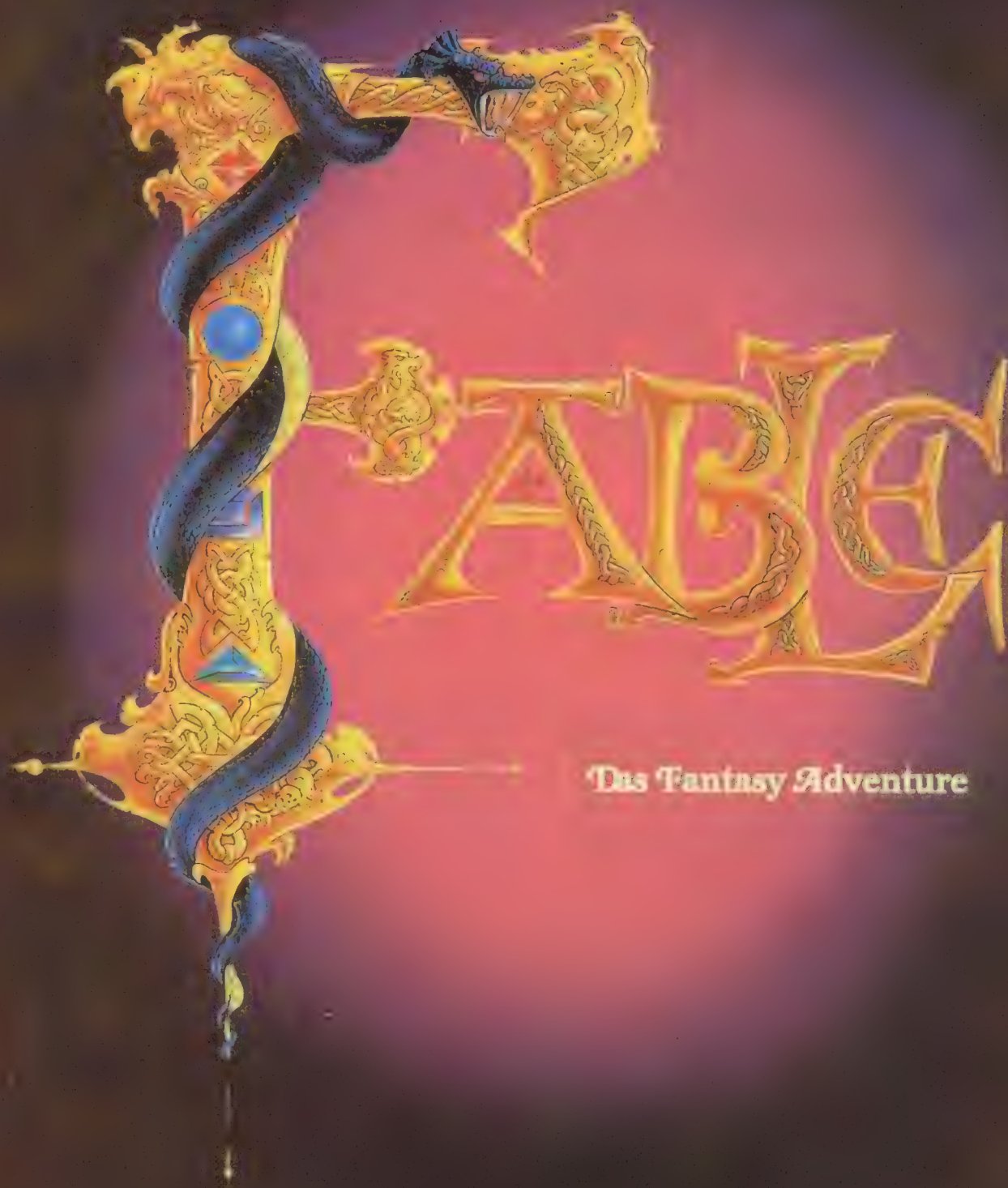
Die Mecubarz waren außer sich vor Wut über den Verrat Ismaels und seiner Männer! Mit unbändigem Zorn fingen sie die vier Jahreszeiten ein, sperrten sie in undurchdringliche Kristalle und schleuderten sie wutentbrannt in alle vier Winkel der zerrütteten Welt, wo sie auch heute noch in der ewigen Gewalt von Eis, Nebel, Wasser & Feuer schmachten. Vier der Verräter wurden in die Verbannung geschickt, doch Ismael ist spurlos verschwunden.

Erforschen Sie in der Rolle des unerfahrenen Abenteurers Quickthorpe die vier Länder der Mecubarz, und begeben Sie sich auf die Suche nach den mystischen Edelsteinen, durch die Ihr Volk befreit wird. Zur Lösung dieser aufregenden, jedoch unvorhersehbaren Aufgabe benötigen Sie eine scharfe Beobachtungsgabe, Geschick beim Lösen von Rätseln und einen wachen Verstand. Interagieren Sie mit einem Universum von Figuren, die durch echte Stimmen zum Leben erweckt werden und eine derart dichte Atmosphäre schaffen, daß man sie spüren kann. In einer Kombination von atemberaubenden Animationen und atmosphärischen Soundeffekten gehen Sie mit Fable auf die Reise Ihres Lebens!

Doch Vorsicht ist geboten: denn in der Fabelwelt ist nicht alles Gold, was glänzt.

Zitat PC Games 10/96: „... gehört Fable sicherlich zu den schönsten Fantasy-Adventures. ... Bitte mehr davon!“

KOMPLETT IN
DEUTSCH!



Das Fantasy Adventure

PC CD-ROM
auch für Windows

auch für
POWER MAC



Distributed by



© 1994 Konami Entertainment Co., Ltd. Konami, The Legend of Zelda, and the Zelda logo are registered trademarks of Konami. All rights reserved. KONAMI, The Legend of Zelda, and the Zelda logo are registered trademarks of Konami. All rights reserved.

Kurz angespielt

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.



Vom Kauf eines solchen Spiels kann nur abgeraten werden. Entweder gibt es keinen erkennbaren Spielspaß, oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.



Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.



Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Es ist durchaus spielenswert, aber das jeweilige Genre bietet Besseres. Wer das weiß und in Kauf nimmt, wird bei einer Anschaffung trotzdem nicht enttäuscht.



Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.



Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.



Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.



Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe XXX ausführlich vorgestellt.

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

Die Systemanforderungen beziehen sich stets auf die mindestens erforderliche Ausstattung – es ist beinahe die Regel, daß ein wirklich flüssiger Ablauf erst bei Rechnern der nächsthöheren Klasse garantiert ist. Das Vorhandensein eines CD-ROM-Laufwerks wird automatisch vorausgesetzt, weil Spieleneerscheinungen mittlerweile nur noch ausnahmsweise auf Disketten erhältlich sind. Läuft ein Spiel unter Windows, dann wird mindestens die Version Windows 3.1 vorausgesetzt. Sofern bei Redaktionsschluß bekannt, werden in den Beschreibungen die Altersempfehlungen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit angegeben.

Aro & Elmi



Jump'n'Run, ca. 15 DM,
Hersteller/Muster von: VIST

Systemanforderungen:
386/33, 4 MB RAM, VGA

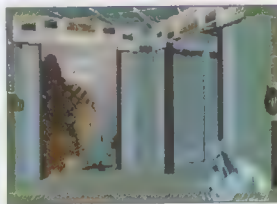
In diesem Werbespiel beseitigen zwei Zahnpastatuben in Jump'n'Run-Manier Plaque sowie Karies und sorgen für frischen Atem. Paste und Gelee sind die Zauberwaffen eines Games, das spielerisch zu gefallen weiß.

mehr im

CD-Magazin



Assassin 2015



Ballerspiel, ca. 95 DM, Hersteller/Muster von: Warner Interactive Entertainment

Systemanforderungen:
486/66, 16 MB RAM, SVGA, Quadspeed-Laufwerk, Windows 95

Als Geheimagent in tödlicher Mission begibt sich der Spieler auf eine Ballerreise in der Zukunft. Aus der Ich-Perspektive wird alles vernichtet, was sich bewegt. Ein veraltetes Spielprinzip, an das man sich erst wieder gewöhnen muß.

mehr auf S. **89**



Attack of the Mutant Penguins



Jump'n'Run, ca. 70 DM, Hersteller: Gametek, Muster von: Selling Points

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, VGA, ca. 20 MB auf Festplatte

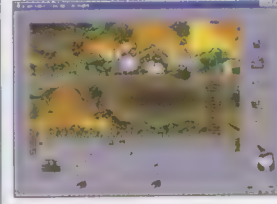
Mutierte Pinguine greifen die Erde an. In diesem vom Spielprinzip her konsolenähnlichen Jump'n'Run geht man mit einem lustigen Knirps auf eine etwas langatmige Alienjagd.

USK: ohne Beschränkung

mehr auf S. **93**



Caveland



Puzzle-Action, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Systemanforderungen:
P120, 16 MB RAM, SVGA, Quadspeed-Laufwerk, Windows 95

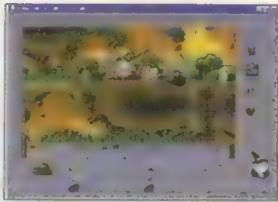
Um Ruinen einer Tempelanlage zu bergen, müssen Zwerge in einer Lemmings-artigen Spielumgebung auch für die Infrastruktur sorgen. Caveland zeigt auf erfrischende Weise, daß das Sim-Siedler-Civilization-Prinzip noch keinen Bart hat.

mehr im

CD-Magazin



Command&Conquer: Red Alert



Strategie, ca. 90 DM,
Hersteller: Westwood,
Muster von: Virgin Interactive

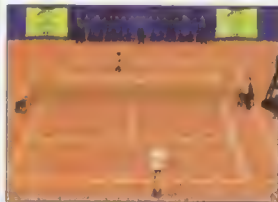
Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, Double-
speed-Laufwerk, SVGA
(Win 95), VGA (DOS)

In Westwoods Nachfolger zum Kultstrategiespiel darf wieder mit Panzern gespielt werden. Jetzt wird in einem fiktiven Szenario vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs gestritten – ohne Hitler. Die neue Referenz des Genres.

☛ mehr auf S. **56**



Complete Davis Cup Tennis



Tennissimulation, ca. 100 DM,
Hersteller: Telstar,
Muster von: Konami

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk,
ca. 20 MB auf Festplatte

Diese Tennis-Simulation verfügt über eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten. Jedoch wird der Spaß am weißen Sport durch eine äußerst umständliche Steuerung getrübt.

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. **103**



Creatures



Simulation, ca. 90 DM,
Hersteller: Millennium, Muster
von: Warner Interactive

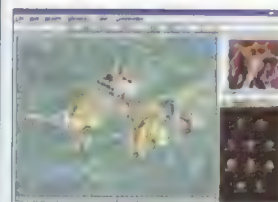
Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk, ca. 35
MB auf Festplatte, Windows 95

Ein Spiel, das eigentlich keins ist. Dafür sind die Creatures – ähnlich wie Dogz – lernfähig. Das Programm, das über eine ausgezeichnete Künstliche Intelligenz verfügt, wird bestimmt zum Kult.

☛ mehr auf S. **94**



Deadlock



Strategie-/Management-
simulation, ca. 95 DM,
Hersteller/Muster von: Warner
Interactive

Systemanforderungen:
486/66, 4 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

Sieben verschiedene Volksgruppen mit spezifischen Eigenheiten besiedeln einen fernen Planeten. Kolonien müssen errichtet, ausgebaut und gehalten werden. Der Spieler muß clever wirtschaften, um dieses komplexe Game zu gewinnen.

☛ mehr auf S. **99**



Deadly Tide



Ballerspiel, ca. 100 DM, Her-
steller/Muster von: Microsoft

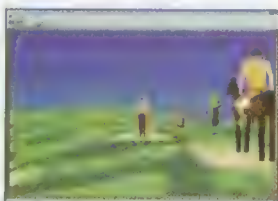
Systemanforderungen:
P75, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk,
Windows 95

Außerirdische greifen die Erde vom Meeresboden aus an. In Rebel-Assault-Manier wehren sich die Betroffenen. Ballerspaß vom Feinsten.

☛ mehr auf S. **58**



Destiny



Strategie-/Managementsimula-
tion, ca. 100 DM, Hersteller: In-
teractive Magic, Muster von: In-
teractive Magic/Software 2000

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA,
ca. 45 MB auf Festplatte

Echtzeit-Strategie im Stil von Civilization, die auch im Netzwerk gespielt werden kann. Das vielleicht komplexeste Game seiner Art, für schnelle Partien oder Genre-Neulinge jedoch weniger geeignet.

☛ mehr auf S. **84**



Deus



Adventure, ca. 90 DM, Herstel-
ler: Simarils, Muster von: Sel-
ling Points

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

In einer gesetzlosen Gesellschaft verdingt der Spieler sich als Kopfgeldjäger und muß eine Terrorgruppe verfolgen. Der Nachfolger von Robinson's Requiem bietet ähnlichen Spielspaß, aber wenig Innovation.

☛ mehr auf S. **98**



The Elder Scrolls 2 – Daggerfall



Rollenspiel, ca. 120 DM,
Hersteller/Muster von:
Bethesda Softworks

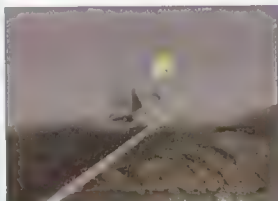
Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk

Das Rollenspiel in mittelalterlichem Ambiente bietet eine Vielzahl von Jobs und Aufträgen, die der Spieler zu erfüllen hat. Längerer Spielspaß ist vorprogrammiert!

☛ mehr auf S. **100**



F-22 Lightning II



Kampfflugsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: NovaLogic, Muster von: Electronic Arts

Systemanforderungen:

486/66,8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Die Piloten in diesem actiongeladenen Flugi müssen Kopf und Kragen in den Krisengebieten der Welt riskieren. Aber mit der F-22 geht es einfach zu Werke, und auch herausragende Grafik wird geboten.

☛ mehr auf S. **129**



Fast Track Racing



Kompilation, ca. 20 DM, Hersteller/Muster von: Topware

Systemanforderungen:

286/16, VGA
Drei Games plus 100 Sharewareprogramme auf einer CD für 20 Mark! Doch diese Games sind schon lang aus der Mode gekommen und vermitteln kaum noch Spaß.

☛ mehr im
CD-Magazin



Die fünfte Dimension



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Mad Engine, Muster von: Eidos

Systemanforderungen:

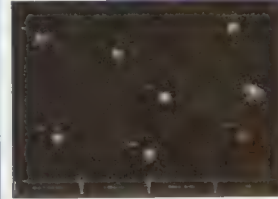
486/66,8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Der Held dieses Point'n'Click-Adventures muß Zeitreisen unternehmen, um Teile von Merlins zerbrochenem Zauberstab zu finden. Ein humorvolles Game mit guten Grafiken.

☛ mehr auf S. **105**



Gazillionaire Deluxe



Strategie/Managementsimulation, ca. 55 DM, Hersteller/Muster von: LavaMind

Systemanforderungen:

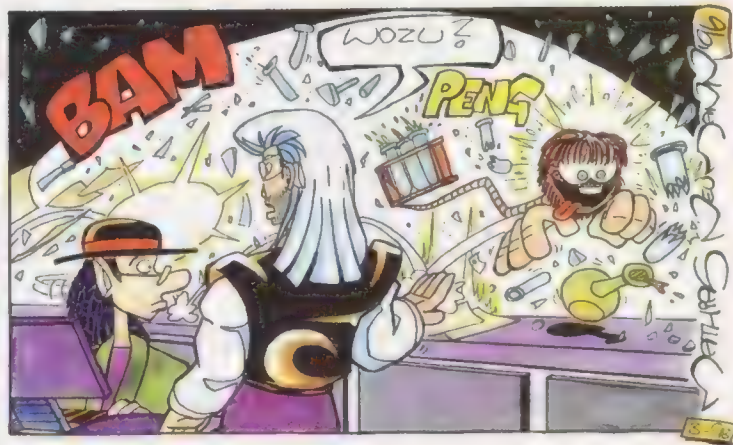
486/33,8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 5 MB auf Festplatte, Windows

Handel und Wandel in einem mächtig abgedrehten Zweig der Galaxie. Kleine Idee, minimalistische Ausführung, aber mit jeder Menge Charme und Humor.

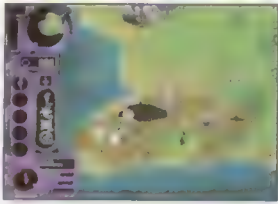
☛ mehr im
CD-Magazin



MATHIAS NEUMANN



Gene Wars



Strategie-/Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

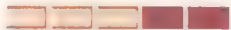
Systemanforderungen:

486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 42 MB auf Festplatte

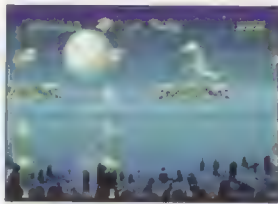
Nach einem galaktischen Krieg müssen 24 Planeten wieder in einen bewohnbaren Zustand versetzt werden. Gene Wars ist ein echtes Langzeitprogramm für Spieler, die gerne virtuellen Bautätigkeiten nachgehen.

☛ mehr im

CD-Magazin



Gex



Jump'n'Run, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: Microsoft

Systemanforderungen:

P75, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Einen kleinen grünen Gecko steuert man Jump'n'Run-mäßig über Plattformen und begegnet dabei Figuren aus Kultfilmen der 70er. Nett gemacht, aber nicht ganz ruckelfrei.

☛ mehr auf S. 96



Hellbender



Balleraction, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Microsoft

Systemanforderungen:

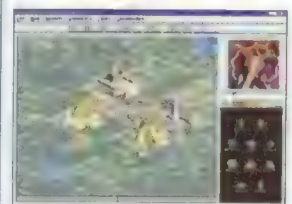
P75, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95, ca. 32 MB auf Festplatte

Feindlich gesinnte Aliens bedrohen die Menschheit. In der Rolle eines Jagdfliegers müssen die Angriffe abgewehrt werden. Rasante 3D-Action, die durchaus gefallen kann.

☛ mehr auf S. 91



Jagged Alliance 2: Deadly Games



Strategie/Rollenspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Sir-Tech, Muster von: Rushware

Systemanforderungen:

486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Kriegsstrategie pur. 70 Regierungssöldner warten auf ihren speziellen Einsatz auf unwegsamstem Terrain, um Rebellen zu bekämpfen. Ein wenig enttäuschend, daß es kaum Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger gibt.

☛ mehr auf S. 82



Action Feeling

SV 244 3D CYCLONE

Hier ist alles programmierbar! Analog-Joystick mit 17 programmierbaren Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead). Kein Speicherverlust durch Ausschalten. 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber
unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 235 3D PROGRAM PAD

Ein Pad, das nichts zu verstecken braucht! Die Bewegungsrichtungen und die 10 Feuertasten sind komplett programmierbar. Die Programmierungen sind durch eine Software speicherbar (kein Speicherverlust durch Ausschalten). 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 214 PC SABRE PRO

Fliegen muß nicht teuer sein! Analog-Joystick mit 4 Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead), Dauerfeuer, extra langem Kabel und komfortabler Gummieinlage am Griff. Für Links- und Rechtshänder geeignet
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 243 MAGNUM 6

Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage. Analog-Joystick mit 6 Feuertasten, Software um den Joystick als Maus einzusetzen und Rundumsicht-Kontrolle. Für Links- und Rechtshänder geeignet. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 234 PC POWERPAD PRO

Es ist da! Das Analog- und Digital-Pad für den PC. Sechs Feuertasten, Dauerfeuer, Schubkontrolle und Zentrierautomatik für den Mini-Joystick. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

Jöllennebeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

Madden NFL 97



Football-Simulation, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Systemanforderungen: P60, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

American Football at its best mit den Spielen und Regeln der aktuellen Saison! Spielerisch wie grafisch bietet dieses Produkt fast alles, was sich Fans dieser Sportart wünschen.

☛ mehr auf S. **102**



Majestic: Alien Encounter



Adventure, ca. 90 DM, Hersteller: Piranha, Muster von: CDV

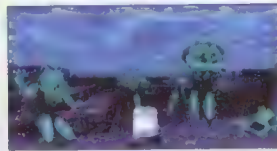
Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows, Doublespeed-Laufwerk

Ein stolzer Weltraumkreuzer verschwindet und taucht Jahre später mit einem schrecklichen Geheimnis wieder auf. Edle Grafiken, gute Sounds und die gruselige Atmosphäre an Bord der Majestic laden zu stundenlangem Spielen ein.

☛ mehr auf S. **131**



Marathon 2 – Durandal



Ballerspiel, ca. 70 DM, Hersteller: Bungie, Muster von: Alpha Soft

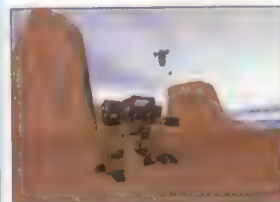
Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Als Sicherheitsoffizier betritt man die gewaltsame Welt von Marathon 2. In dieser rauen Umgebung herrscht der nackte Überlebenskampf. Der 3D-Hardcore-Shooter ist ein weiterer Vertreter blutigen Killens, der über den Durchschnitt nicht hinauskommt.

☛ mehr auf S. **88**



Mechwarrior 2: Mercenaries



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Activision, Muster von: Bomico

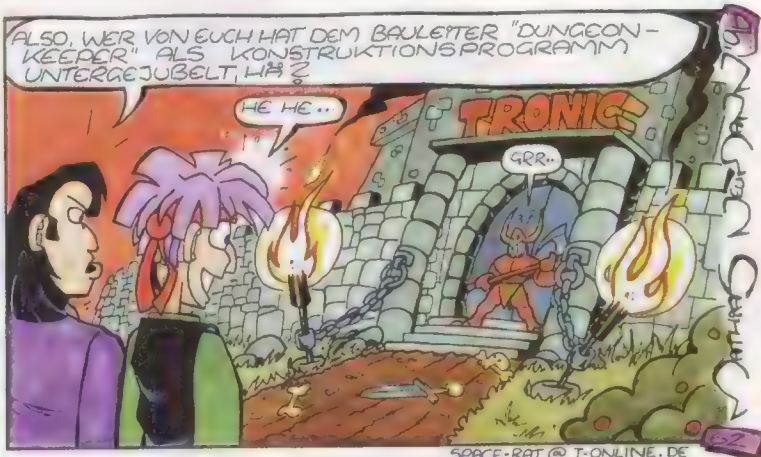
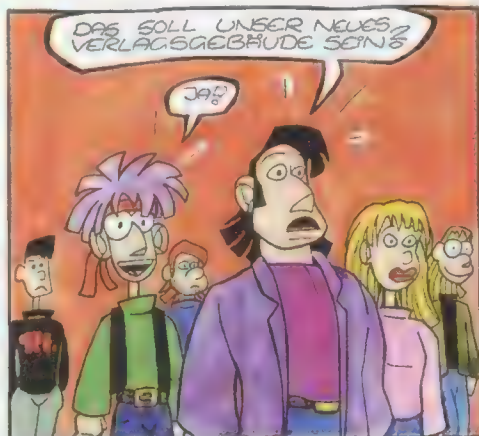
Systemanforderungen: P60, 8 MB RAM, VGA, ca. 65 MB auf Festplatte

Auch im dritten Jahrtausend führen Menschen immer noch Kriege. In riesigen Panzer-Kostümen marschieren die Söldner in die Schlacht, die bis zum Platzen mit gut gemachter Action angefüllt ist.

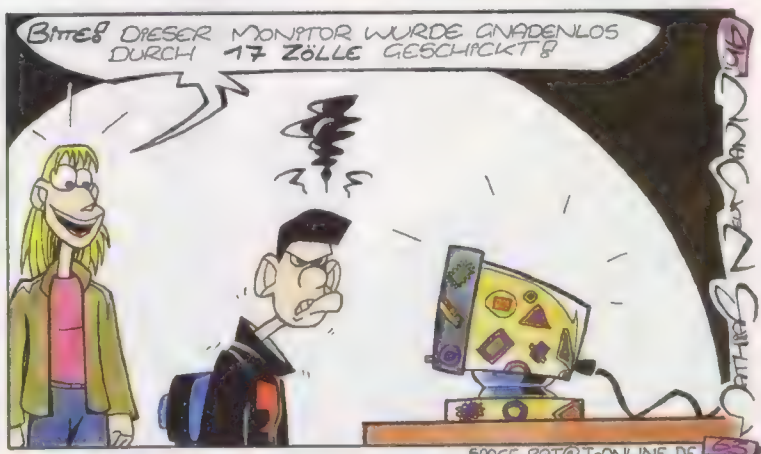
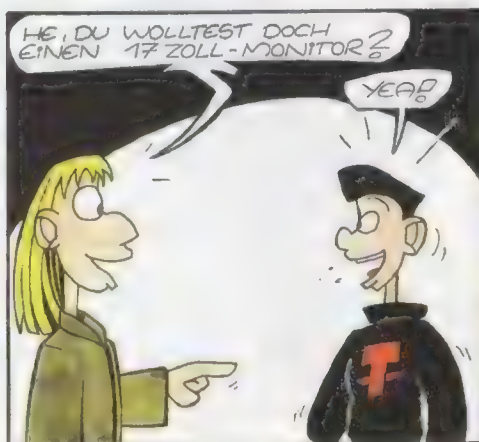
☛ mehr auf S. **81**



Eine schrecklich nette Red.

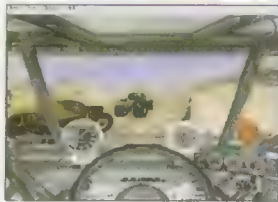


SPACE-RAT @ T-ONLINE.DE



SPACE-RAT @ T-ONLINE.DE

Monster Truck Madness



Rennsimulation, ca. 100 DM,
Hersteller/Muster von: Micro-
soft

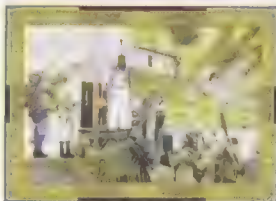
Systemanforderungen: P75,
8 MB RAM, VGA, Double-
speed-Laufwerk, Windows 95

Ein typisches US-amerikani-
sches Rennspektakel mit PS-
starken Trucks führt über
Rundkurse, schlammige Pisten
und Hindernisse. Hier wird von
Technik und Präsentation her
beste Computerspiel-Unterhal-
tung geboten.

☛ mehr auf S. **92**



Monty Python und die Ritter der Kokosnuß



Adventure, ca. 100 DM,
Hersteller: 7th Level, Muster
von: Bomico

Systemanforderungen: 486/
66, 8 MB RAM, VGA, Double-
speed-Laufwerk, Windows

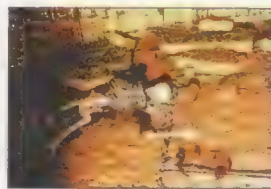
Nach der englischen kommt
jetzt die Version mit deutschen
Untertiteln. Das nicht ganz
ernst gemeinte Adventure ist
für Python-Fans und Freunde
abgedrehten Humors ein Muß,
für andere jedoch unter Um-
ständen verwirrend.

USK: ab 16

☛ PC Spiel **9/96**



Mummy: Tomb of the Pharaoh



Adventure, ca. 75 DM,
Hersteller: Interplay,
Muster von: Acclaim

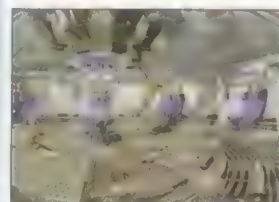
Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

Das Point'n'Click-Adventure
führt zu Ausgrabungsarbeiten
nach Ägypten. Doch schon
bald geschieht ein Mord im
Camp in der Nähe der Pyrami-
den. Nicht uninteressant, aber
mit den typischen Problemen
vieler interaktiver Spielfilme be-
haftet.

☛ mehr auf S. **109**



Net:Zone



Adventure, ca. 90 DM,
Hersteller: Gametek,
Muster von: Selling Points

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

Auf der Suche nach seinem Va-
ter stößt der Spieler durch Auf-
setzen eines Datenhelms auf
mysteriöse Dinge im Cyber-
space. NetZone wirkt so psy-
chedelisch wie eine gute Tech-
nodroge, läßt den Verstand
aber klar und fordert ihn her-
aus.

☛ mehr auf S. **104**



PC-VR

CyberBoy™

THE ULTIMATE QUALITY OF GAMING

3D

WOBO ELECTRONICS EUROPE

CyberBoy™ MEGA PACK

das ultimative 3D-Erlebnis

CyberBoy™ LCD-Brille

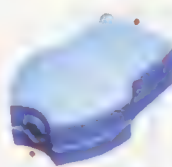
integrierte
Stereo-Kopfhörer
& Lautstärke-Regler
am Kabel



High-Tech
LCD-Gläser
für True-Color
Optiken

geeignet für flimmerfreien
3D Spaß mit bis zu 140 Hz

CyberBoy™ Port



absolut einfacher
Anschluß über die Serielle
Schnittstelle

Standard 3,5 mm
Klinkenausgang für
bis zu 2 CyberBoy's
(Klinkenverdoppler &
2. Brille separat erh.)

CyberBoy™

MEGA PACK-Software
Descent II: Dest. Quartzon
Whiplash



Depth Dwellers
StereoView
(inkl. 78 3D-Bildern)
CyView
LCDBios 1.3
Treiber für Descent I

Weitere Software durch renommierte Spiele-Entwickler
und das Internet unter „www.woobo.com“
(Shattered Steel™, Slipstream 5000™, D...3D™ etc., etc.)

PC Games (09/96) meint:

„Der CyberBoy überzeugt durch robuste Verarbeitung..... Anschluß - einfacher
geht's eigentlich nicht mehr es macht wahnsinnig Spaß“

CyberBoy Mega Pack nur DM 249,- (verb. Prelempf.)

Woobo Electronics Europe, EKJ GmbH, Dorotheenstr. 239, D-53119 Bonn
Infoline: 0228 / 7 66 86-91 • Fax: 0228 / 7 66 86-94
e-mail: cyberboy@t-online.de

bei Fa. Sara
Karolingerstr. 110
40223 Düsseldorf

ART Satz
Layout
Gestaltung

auch im Vertrieb von
ANUBIS ELECTRONIC GmbH
(Sulzbach/Saarland)

Techno
Ihr Multimedia-Spezialist

Orion Burger



Adventure, ca. 100 DM,
Hersteller/Muster von: Eidos

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

Des Universums größte Fast-food-Kette hat es auf Menschenfleisch abgesehen. In diesem humorvollen und fesselnden Grafik-Adventure muß der Held nun seine Intelligenz beweisen, denn nur IQ-arme Zutaten werden verwendet.

mehr auf S. **79**



PC MauMau



Kartenspiel, ca. 20 DM,
Hersteller/Muster von:
ComConsulting GmbH

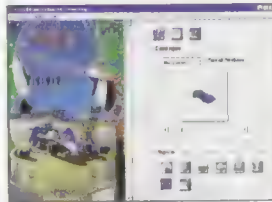
Systemanforderungen:
486/66, 4 MB RAM, SVGA,
Windows

Das kinderleichte und beliebte Kartenspiel, dessen Regeln wohl jedem bekannt sein dürften, wurde auf CD gebannt. Das Ergebnis ist o.k., kann mit einer „echten“ Partie aber trotzdem nicht konkurrieren.

mehr im
CD-Magazin



Pinball Construction Kit



Flippersimulation, ca. 90 DM,
Hersteller: 21st Century
Entertainment, Muster von:
Selling Points

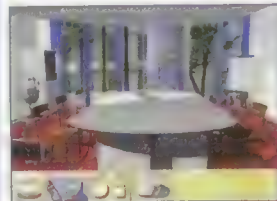
Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk, ca. 8
MB auf Festplatte, Windows

Flipperfans können mit der Maus aus einem riesigen Baukasten ihre eigenen Tische zusammenschrauben. Wer nicht nur eine ruhige Kugel schieben, sondern selbst mal einen ultimativen Flipper bauen möchte, ist hier genau richtig.

mehr auf S. **128**



Der Planer 2



Managementsimulation, ca. 90
DM, Hersteller: Greenwood,
Muster von: Softgold

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

Wie werde ich ein erfolgreicher Geschäftsmann? Es gilt, ein Speditionsunternehmen zum Erfolg zu führen. Durchweg gelungen und authentisch könnte man die neue Version schon fast als Trainingsprogramm einsetzen.

mehr auf S. **86**



Rendezvous im Weltraum



Knobel-Adventure, ca. 80 DM,
Hersteller/Muster von: Sierra
Cocktel Vision Deutschland

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

Eng an den Roman von Arthur C. Clarke angelehnt, muß in diesem Adventure der Kontakt zu Außerirdischen aufgenommen werden. Viel Knobelarbeit, untermalt von phantastischen Sounds und Grafiken, wartet auf Adventurefreunde.

mehr auf S. **106**



Schleichfahrt



Strategie/Action/Adventure,
ca. 90 DM, Hersteller/Muster
von: Blue Byte

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

Die fortschreitende Umweltzerstörung zwang die Menschen zur Besiedelung des Meeresbodens. Doch auch dort gibt's wieder Machtkämpfe. Der geschickte Genre-Mix ist mit Sicherheit eine der stärksten Produktionen dieses Jahres.

mehr auf S. **54**



Secrets of the Luxor



Adventure, ca. 70 DM,
Hersteller: Mojave,
Muster von: Alpha Soft

Systemanforderungen:
486/25, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk,
Windows

Eine seltsame militärische Organisation interessiert sich für eine Pyramide, und es ist Spielers Aufgabe, als erster das Geheimnis zu lüften. Leider trüben aber ein paar unnötige Schnitzer den trotzdem überdurchschnittlichen Spielspaß.

mehr auf S. **107**



Shattered Steel



Ballerspiel, ca. 100 DM,
Hersteller: Interplay,
Muster von: Acclaim

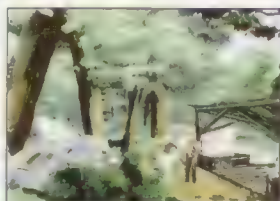
Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

Die friedliche Koexistenz im All wird durch Fiesnicks bedroht. Im echten Robot-Outfit forschen Spieler nach dem Feind, der in diesem knallharten Action-Game eliminiert werden muß.

mehr auf S. **80**



Sherlock Holmes – Das Geheimnis der tätowierten Rose



Krimi-Adventure, ca. 100 DM,
Hersteller/Muster von:
Electronic Arts

Systemanforderungen:
486/50,8 MB RAM, VGA,
Singlespeed-Laufwerk, ca. 10
MB auf Festplatte

Der zweite Teil des Krimi-Ad-
ventures rund um den Meister-
detektiv beschert Holmes- und
Watson-Fans einen vergnüglichen
Fall, der die kleinen, grauen
Zellen aktiviert. Gute Grafiken
und knackige Rätsel warten
auf gewitzte Spürnasen.

mehr auf S. **108**



Star Quest I: In the 27th Century



Ballerspiel, ca. 50 DM,
Hersteller: Virtual Adventures,
Muster von: NBG

Systemanforderungen:
386/25,4 MB RAM, VGA

Weltraumballerei von der tradi-
tionellen Sorte zum Budget-
Preis angeboten. Klein war
aber auch das Budget für Grafik,
Sound und Gameplay, und
für ähnliches Geld bekommt
man viel Besseres.

mehr im
CD-Magazin



Surface Tension



Ballerspiel, ca. 90 DM,
Hersteller: Gametek,
Muster von: Selling Points

Systemanforderungen:
486/66,8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

Ein tödlicher Virus, der die Erde
befallen hat, kann nur durch ein
Antidot im fernen Weltraum
bekämpft werden. Als Raum-
gleiterpilot erkundet man in
diesem veralteten Ballergame
weit entfernte Orte, sucht nach
Tips und vernichtet jede Menge
Gegner.

mehr auf S. **90**



Synnergist



Adventure, ca. 100 DM,
Hersteller: 21st Century Enter-
tainment, Muster von: Selling
Points

Systemanforderungen:
486/66,4 MB RAM, VGA,
ca. 4 MB auf Festplatte

Käseblatt-Reporter Tim Machin
stolpert in eine mysteriöse
Mordgeschichte. Das Spiel hat
zwar eine solide Adventure-
story, dafür muß man sich mit
einer hakeligen Installation und
einer Grafik abfinden, die
durchweg Vorgestriges bietet.

mehr im
CD-Magazin



Toonstruck



Adventure, ca. 100 DM,
Hersteller/Muster von: Virgin

Systemanforderungen:
486/66,8 MB RAM,
Doublespeed-Laufwerk

Ein aufwendig gemachtes Zei-
chentrick-Adventure, bei dem
digitalisierte Grafiken mit Zei-
chentrickelementen kombi-
niert werden. Toonstruck be-
eindruckt mit genialen Anima-
tionen und hervorragendem
Sound. Lohnt sich auf jeden
Fall!

mehr auf S. **132**



Virtua Cop



Ballerspiel, ca. 70 DM,
Hersteller/Muster von: Sega

Systemanforderungen:
P75,8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk, ca. 60
MB auf Festplatte

Ein oder zwei Spieler schlüpfen
in die Rolle von Cops, die die
bösen Jungs mit Zimmerflaks
aus den Jacken pusten. Trotz
moralischer Bedenken ein
vergnügendes Spiel, das tech-
nisch und grafisch einwandfrei
realisiert wurde.

mehr auf S. **87**



WarWind



Strategie, ca. 100 DM,
Hersteller: SSI, Muster von:
Mindscape

Systemanforderungen:
486/44,8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk,
Windows 95

Ein Fantasy-Planet steht kurz
vor dem totalen Krieg, und
Spieler sind eingeladen, kräftig
dabei mitzumischen. Das klas-
sische Strategiespiel im Stil
von Warcraft verfügt über
große Spieltiefe und sorgt vor
allem über Netzwerk für jede
Menge gute Laune.

mehr auf S. **101**



Wukung, der Affengott



Adventure, ca. 50 DM,
Hersteller: Abudoc,
Muster von: Topware

Systemanforderungen:
486/25,8 MB RAM, SVGA,
Windows

Ein kinderfreundliches Adven-
ture im Manga-Stil erzählt die
Geschichte von Sam, der das
„Buch der Weisheit“ finden
möchte. Für „ältere Semester“
zu märchenhaft und zu einfach.

USK: ohne Beschränkung

mehr im
CD-Magazin



El Topo rules: das
Hauptquartier
des Piratenchefs

Die Erde ist verwüstet, die
Menschheit hat sich unter die
Meeresoberfläche zurückgezo-
gen. Und gegen das, was sich
dort unten abspielt, wirken
die Abenteuer der
„Seaquest“ wie eine
Butterfahrt.

Schleichfahrt

Tauchfahrt des Schreckens

Softwarehersteller Blue Byte sieht die Zukunft der Menschheit ziemlich düster: In den nächsten Jahrzehnten, so das Szenario von **Schleichfahrt**, wird die Erdbevölkerung vom Antlitz des Planeten verschwinden.

stoffe und Macht wird weiterhin erbittert ausgetragen. Der Grund für die Konflikte ist die erneute Aufteilung der (Unterwasser-)Welt in verschiedene Machtblöcke. Da gibt es die demokratische „Atlantische Föderation“ der Amerikaner und Europäer. Ihr gegenüber steht das „Shogunat“, eine Diktatur der asiatischen Völker. Und als Pufferzone mittendrin dient die „Clansunion“, eine Handelsnation der Araber und Inder, in denen mächtige Familien regieren.

Doch keiner der drei Machtblöcke kommt um die unabhängige Firma „Entrox“ herum. Entrox allein verfügt über die Technologie zur Herstellung superschneller, 500 Meter langer Schiffe, die mit 900 km/h durchs Wasser pflügen. Jeder würde aber gern Entrox die-

halbwegs wirksamen Friedensvertrag gibt.

Zu dem Sammelsurium der Gestrandeten gehört auch Flint, der Held dieses Unterwasserdramas. Flint nimmt jeden Auftrag an, der sich ihm bietet, er ist wegen seiner Kampffähigkeiten und seines großen Mundwerks gefürchtet.

Zu Beginn des Spiels steht Flint in den Diensten des Piratenbosses El Topo. Doch weil Flint beim Geleitschutz für einen harmlosen Schwefeltransporter versagte und der Transporter nur noch Müll ist, muß er zur Strafe in El Topos Zentrale den Müll wegräumen – mit Waffengewalt. Bevor Flint wieder einen Auftrag bekommt, der ihm Geld bringt, muß er bei El Topo frönen.

Dicker Brocken:
Geleitschutzauf-
träge für Frach-
ter oder gegen
Frachter sind
sehr gefährlich



**Vor den Bug
geknallt:
Nahkampf
im Wasser-
graben**

Das Ozonloch, die fortschreitende Umweltzerstörung und die daraus resultierenden Verteilungskämpfe werden die Erde verwüsten und unfruchtbar machen.

Letzter Ausweg für das versprengte Häuflein der Überlebenden ist der Rückzug unter Wasser. Bedeckt von einer dicken Schicht toten organischen Materials an der Oberfläche der Ozeane fristen sie ein Leben in absoluter Dunkelheit.

Doch viel scheint sich auch in 600 Jahren am Verhalten der Menschen nicht geändert zu haben: Der Kampf um Roh-

se Technik klauen, denn Entrox ist ein unberechenbarer Machtfaktor geworden, der ohne Rücksicht auf die Nationen seine Pläne verfolgt.

Outlaws

Auch die Piraten der Meere würden gern hinter das Geheimnis kommen. Sie sind die Outlaws, die jene Söldner beschäftigen, die mit ihren Regierungen nicht mehr klarkommen, seit es den ersten

Wing Commander unter Wasser

Schleichfahrt hat es in sich: Die dunkle Atmosphäre erinnert an „Blade Runner“, die Story ist dramatischer als „Independence Day“. Und wer seine ersten Unterwassermissionen gespielt hat, wird Wing Commander im Schrank verstauben lassen. Also doch nur ein Plagiat des Vorreiters interaktiver Ballerei? Ja und nein. Blue Byte nutzt geschickt die Filmchen als Belohnungssystem, doch Handlungsstränge und Spielablauf sind WC deutlich überlegen. Die satte Action besteht aus allerfeinsten Materialschlachten, optisch und technisch auf dem neusten Stand. Schleichfahrt ist somit keine gemächliche Tauchfahrt für Strategiepuristen, sondern ein High-Speed-Abenteuer der Extraklasse.

Michael

Fakten, Fakten, Fakten

Die Grafik-Engine von Schleichfahrt ist beeindruckend: Das gesamte Spiel läuft in Hi-Color (65.000 Farben), alle Objekte besitzen komplett gerenderte Texturen, die Seekarten entstammen Satellitendaten. Um dennoch den Rechner nicht in die Knie zu zwingen, benötigt man entweder einen Pentium 90 mit 16 MB RAM, oder man schaltet die Darstellung auf Halbzeilenmodus („Fernseher-Effekt“) und wählt die „Cockpit“-Ansicht (kleinerer Bildschirm).

Die weiteren Spieldaten: Auf der CD sind 20 großartig-schöne Soundtracks, die die insgesamt 69 Missionen untermauern. Flint kann überdies 60 verschiedene Unterwasserstationen und 153 Räume besuchen, 260 Dialoge führen und seine vier verschiedenen Schiffe mit 69 Systemkomponenten ausstatten.

Witzig: Das 3D-Radar benutzt altbekannte Technik – die „Voxel“ aus dem Ballerklassiker Comanche.

Schlagkräftig

Geld ist aber das wichtigste in diesem Spiel. Wer es nicht hat, kann sich keine bessere Ausrüstung für sein Boot leisten. Zwar wird das Boot meist vom Auftraggeber gestellt, doch für Waffen, Schutzschilde und Aufbauten muß Flint selbst in die Tasche greifen.

Ein wendiges Boot ist aber nur so schlagkräftig wie die Waffen, die es besitzt. Und angesichts der gigantischen Zahl von 69 verschiedenen Missionen ist es auch angeraten, bei den kleinen Aufträgen zu sparen, um bei den dicken Brocken richtig aufzutrompfen zu können.

Das Entwicklerteam von „Massive“ hat sich einiges einfallen lassen, um die Waffensysteme so variabel und kombinierbar wie möglich zu machen. Neben Defensiv- und Offensivwaffen können noch verschiedene Panzerungen und sogar Geschütztürme gekauft werden. Letztere sind aber nur so gut wie die Software, die man sich zulegt: Je höher die Versionsnummer, desto flexibler und intelligenter spüren die Türme Gegner auf. Gleiches gilt für die Torpedos, die in 22 verschiedenen Typen vorliegen. Je nach Geschmack kann man sich un gelenkte oder gelenkte Torpedos in allen Variationen unter den Bug klemmen. So ist der „Man Eater“ ein schnelles, gelenktes Geschoß für jeden zerstörerischen Kampf, während der „Flash Shark“ nur die Bordelektronik beschädigt. Und wer ganz große Löcher machen will, benutzt am besten „Big Bang“ – die Sprengkraft reicht für mehr als nur ein U-Boot.

Auf Schleichfahrt

Doch pure Waffenpower ist nicht immer gefragt. Schleichfahrt macht seinem Namen alle Ehre, wenn es darum geht, in Feindesland einzudringen und geheime Aufträge auszuführen.

Dann kommt es darauf an, nicht aufzufallen. Mit gestopptem Motor oder einem „Noise Reductor“ samt Stealthpanzerung (Tarnkappe) schleicht man unbemerkt an gigantischen Feindbasen vorbei und läßt sich mit der Strömung treiben. Blue Byte verweist gern darauf, daß Schleichfahrt eben kein Unterwasserspektakel ist, bei dem bloß der Hintergrund blau ist, sondern daß sich die Schiffe im Wasser genau jenen physikalischen Bedingungen unterwerfen, die es auch in der Natur gibt. So sind Strömungen nicht



Feuerwerk: Nicht jedes Torpedo trifft sein Ziel, manche explodieren schon mal vorher

nur willkommen, sondern zuweilen auch störend – mitten im Kampf, wenn man einem Torpedo ausweichen will und ohnehin mit der Trägheit der Steuerung zu kämpfen hat. Aber so ist das nun mal unter Wasser. Schnelles Abbremsen, Beschleunigen oder gar Wenden ist in diesem Medium nicht möglich.

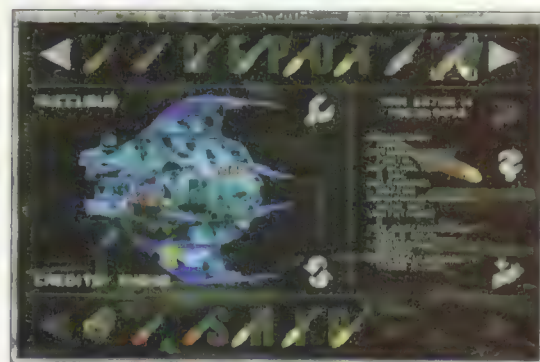
Irrungen & Wirrungen

Die einzigen schnellen Wendungen im Spiel betreffen die Story. Von den gut 70 Missionen wird man bis zum (guten?) Ende der Geschichte wohl selten mehr als die Hälfte spielen können. Flint kann nämlich mit anderen Charakteren interagieren, kann sich Freunde und Feinde im Dialog schaffen, Aufträge annehmen, ab-

lehnen oder sich sogar mit dem Geld aus dem Staub machen.

Die verschiedenen Handlungsstränge haben es aber in sich: Flint stößt auf geheime Forschungen mit geklonten Menschen, die im Wasser atmen können, er wird in eine Intrige um die Hochgeschwindigkeits-Schiffstechnik verwickelt, und zu allem Überfluß tauchen Bionten auf – geheimnisvolle Wesen, die sich zur größten Gefahr für das Unterwasserreich der Menschen entwickeln können.

Die gesamte Dramatik läßt sich natürlich nicht ausschließlich durch das Abwickeln von Missionen darstellen. Als genußvolles Intermezzo dienen vielmehr die Filme, die wichtige Kapitel der Handlung abspulen. In diesen Filmen kann man die ganze Pracht des Schleichfahrt-Designs genießen. Und auch den einzigen Fehler des Spiels bestaunen: Obwohl



Vom Feinsten: Dieses Schiff ist so wendig wie kein anderes

doch die Boote in absoluter Dunkelheit fahren, kann man herrliche Lichtreflexionen betrachten. Das kommt davon, wenn sich gute Programmierer so richtig austoben ...

msu



Das Terminal: Neben Seekarten sind hier alle Missionsinfos und Spieleinstellungen abrufbar

Schleichfahrt

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Double-speed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
 	 	

Was uns auffiel:

- + hervorragende Grafik-Engine
- + knackige Missionen
- + ausgefeiltes Waffenarsenal

Hersteller: Blue Byte Preis: ca. 90 DM

COMMAND & CONQUER

RED ALERT Alles im roten Bereich

Der Hype um einen Strategienachfolger war noch nie so groß wie bei diesem Game. Distributor Avalon spricht von 200.000 Vorbestellungen und das in einem Land, wo 60.000 verkaufte Exemplare bereits ein gutes Ergebnis sind.

Mitte November ist es soweit! **Command & Conquer: Red Alert** kommt in Deutschland in die Läden. In Amerika wird es erstaunlicherweise ein paar Tage länger dauern.

Ein Kennerblick auf die ersten Screens macht deutlich, daß die Jungs von Westwood ihre Hausaufgaben gemacht haben. Zeitgemäße SVGA-Grafik unter Win 95 mit deutlich mehr Details ist dabei das erste, was ins Auge sticht. Die wirklich wichtigen Veränderungen kommen jedoch erst beim Spielen der Missionen, dazu aber später.

Die Story ist typisch amerikanisch. Keine erfundenen NOD- und GDI-Truppen gehen mehr aufeinander los. Vielmehr ist es ein „Was-wäre-wenn“-Szenario. Eine tragende Rolle bekommt dabei Albert Einstein, der Hitler vor seiner Machtergreifung kurzerhand in die Wüste zwischen Raum und Zeit schickt. Sprich: Die Geschichte wird umgeschrieben.

Natürlich heißt das nicht, daß jetzt ein friedliches Weltbild entstanden ist. Nein, der böse Stalin sorgt dafür, daß es keinen Frieden auf Erden gibt. Die Deutschen sind gemeinsam mit den Amis und den Engländern dagegen, daß die Russen so einfach die Welt beherrschen – also die klassische Weltordnung des kalten Krieges, nur in einer anderen Zeit.

Zugegeben, die Story ist ein bißchen an den Haaren herbeige-

Spielfeld

zogen, aber echte Strategen interessieren sich nicht für Politik. Die Schlachten sind das A und O.

Und dort hat Westwood auf den Klassiker **Command & Conquer** noch einen draufgesetzt. Die Künstliche Intelligenz des Computers kann einen zum Wahnsinn treiben. Seine wichtigen Einheiten wie Sammler und schwere Panzer hat er genau im Auge und wartet bis zum letzten Augenblick, bis er sie aus einer Schlacht herauszieht, um sie zu reparieren. Auch sonst agieren die Truppen des Computers an vielen Stellen hundsgemein, und es bedarf schon der kompletten Trickkiste, um überhaupt den Hauch einer Chance gegen den Computer zu haben.

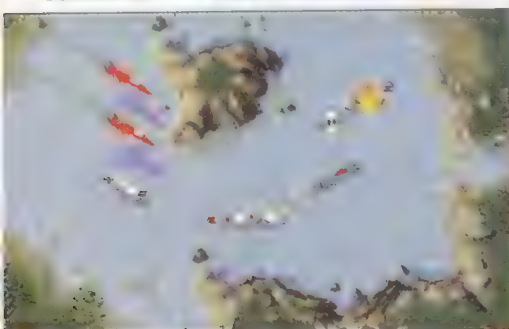
Natürlich kann man den Computer immer noch schlagen, selbst wenn die Lage meist aussichtslos scheint. Das liegt vor allem an der Neugestaltung der Einheiten.

Diese sind nicht nur umfangreicher geworden, sondern wurden auch feiner aufeinander abgestimmt. Unfaire Kämpfe sind so auch wirklich unfair. Eine Horde Panzer gegen einen Stoßtrupp Fußvolk einzusetzen, wird jetzt eindeutig für die Panzer entschieden.

Aber das ist noch lange nicht alles. Jetzt gibt es so viele verschiedene Truppengattungen, daß es wirklich Dutzende von Wegen gibt, den Gegner zu plätten. Beim Fußvolk sind vor allem Spione, Feldärzte und Wachhunde die neuen Spezies, die eine Menge Pep ins Spiel bringen. Jetzt können fünf Jungs mit Raketenwerfern richtig Schaden anrichten, wenn sie einen

Zeitbegrenzte Missionen erfordern völlig neue Strategien

Eine neue Variante: Luft-See-Schlachten



Für Einsteiger

Command & Conquer ist zur Zeit das beste Echtzeit-Strategiespiel auf dem Markt. Verschiedene Einheiten können auf den Szenario-Karten frei dirigiert werden. Sprich: Es gibt kein genreübliches Sechseckraster, bei dem Zug um Zug gespielt wird. Um neue Einheiten und Gebäude bauen zu können, müssen Mineralien eingesammelt werden, die Cash bringen. Die Produktionszeit der Einheiten richtet sich nach ihrem Wert. Zahlreiche Features, wie Sandsack-Barrikaden und Minenfelder, machen das Game immer wieder spielbar, da es mehr als nur einen Lösungsweg gibt.

Mediziner dabei haben und vorsichtig vorgehen. Aber auch bei den Fahrzeugen hat sich einiges getan. See- und Luftstreitkräfte sind nun in rauen Mengen vorhanden. Zerstörer, Kanonenboote, Landungsboote, U-Boote und zahlreiche Flugzeugtypen wie Bomber und Lufttransporter (Fallschirmspringer) bringen völlig neue Konzepte ins Angriffsspiel. Endlich ist es möglich, eine Festung von der Seeseite her sturmreif zu schießen und schließlich mit Landungsbooten die restlichen Truppen zu erledigen.

Logisch, daß es auch neue Bauwerke gibt. Von Schiffswerften, über diverse Verteidigungseinheiten bis hin zu Technikzentren gibt es auch dort eine Menge auszuprobieren. Gerade letzteres erfordert ein gehöriges Umdenken. In den Technikzentren werden nämlich Waffen für die Zukunft erforscht. Je höher der Technik-Level der eigenen Armee, desto bessere Waffen stehen in späteren Missionen zur Verfügung.

Kurz und gut, die taktischen Varianten sind um Längen vielfältiger geworden. Neu in diesem Bereich ist auch, daß man Truppen dazu zwingen kann, einen vorgeschriebenen Weg zu benutzen, indem man Waypoints für Truppen angibt.

Entscheidende Neuerungen gibt es vor allem bei den Missionen. War es beim ersten Teil von C&C noch so, daß die Missionen als Einzelspiel laufen konnten, so muß man in diesem Punkt jetzt völlig umdenken. Jetzt kommt es nämlich gelegentlich vor, daß man in späteren Missionen auf die in einer vorhergehenden Mission gebaute Basis zurückgreifen muß. Auch

sonst sind die Missionen viel abwechslungsreicher geworden. So gibt es Spionage-Missionen, Seeschlachten gegen U-Boot-Basen, zeitlich begrenzte Missionen (Stellung halten) und einiges mehr. Hinzu kommt, daß die Karten um einiges größer sind als beim Vorgänger. Kurz: Jede Mission hat völlig neue Spielziele, die gänzlich neue Taktiken erfordern.

Ebenfalls erweitert wurde das Multiplayer-Spiel, das jetzt via Internet, IPX (je sechs Spieler) oder per Modem im Head-to-Head-Modus gespielt werden kann. Neue Chat-Funktionen und spezielle Multiplayer-Einheiten, wie zum Beispiel mobile Radar-Stör-Einheiten, bringen eine Menge mehr Spaß in die Mehrspielerlevel. Wer sich auf die Netzwerkschlachten vorbereiten will, kann seine Strategien im Skirmish-Mode gegen bis zu fünf superschlaue Computergegner verfeinern.

Klar, daß wieder beide Parteien (Alliierte und Sowjets) gespielt werden können. Insgesamt sollen 12 Missionen für jede Kriegspartei vorhanden sein (Aussage Virgin Deutschland, Westwood selbst spricht von 13+-Missionen) sowie vier Multiplayer-Level. Zum Multiplayer-Modus gibt es übrigens einen Editor, mit dem eigene Szenarien erstellt werden können. Für den Multiplayer-Modus sollte auf jeden Fall ein Pentium vorhanden sein, da es sonst mächtig anfängt zu ruckeln.

Die Zwischenanimationen und Filmsequenzen sind, wie auch schon im ersten Teil, allererste Sahne. Lediglich bei den Sound-FX gehen die immer gleichen Kommentare der Truppen nach einiger Zeit auf den Geist („Jawohl Sir“, „Wird gemacht“, „Schon unterwegs“). Unterm Strich ist Red Alert eine gelungene Fortsetzung des Klassikers, dem zwar die echte

Innovation für eine Höchstwertung fehlt, der aber lange Zeit für Spielspaß und rauchende Himzellen sorgen wird.

CUS

Dieser Panzer sollte schnell flüchten

Rauchende Köpfe

Command & Conquer: Red Alert ist genau das, was die Fans erwarten: Strategie hoch drei mit einer ordentlichen Ladung Action. Die etwas dünne Rahmenstory tut dem keinen Abbruch. Die neuen Einheiten und das verfeinerte Gameplay sorgen für durchwachte Nächte am Computer. Schade nur, daß die Westwoodler so wenig an der Sound-FX gearbeitet haben. Angeklickte Einheiten brabbeln immer noch die sich ewig wiederholenden Sprüche runter, und das fängt spätestens nach der zweiten Mission an zu nerven. Dafür ist der Soundtrack (13 Stücke) wieder einmal gelungen. Von uns gibt es trotz der wenigen Kritik ein: „Sehr gut gemacht, Jungs!“

Marcus

Vorläufige Wertung

Leider konnten wir das Spiel nur bei Virgin in Hamburg testen. Natürlich konnten bei unserem Dreizehn-Stunden-Test nicht alle Features bis ins kleinste Detail ausgelotet werden. Sobald wir eine fertige Version in die Finger bekommen, werden wir es einem Dauertest unterziehen und etwaige Abweichungen nachreichen.

Command & Conquer: Red Alert

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM (Multiplayer-Pentium empf.)

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:

+ schlauer Computergegner
+ abwechslungsreiche Missionen

- störanfällig nervende Sound-FX
- dünne Rahmenstory

Hersteller: Westwood/Virgin

Preis: ca. 90 DM



Where trouble started



Im U-Boot in Seenot

Ready for Take-Off



Deadly Tide

Wasser marsch!

Liebe Microsoftler, das könnt ihr doch nicht machen! Einfach so klammheimlich von 0 auf 100 ein 1a-Ballerspiel rausbringen ... – Was soll denn da die Konkurrenz sagen?

Wer will haben?

Tausche zwei Rebel Assault gegen ein Deadly Tide. Anfangs noch skeptisch („Igit – Renderballerei!“), war ich schon kurze Zeit später völlig im Bann der Unterwasserschlachten. Phantastische Grafik, beeindruckender Sound, dazu Action, bis der Joystick glüht – Spielerherz, was willst Du mehr?

Matthias

Wem beim Namen Microsoft bisher nur „Textverarbeitung“ und „Betriebssystem“ einfiel, muß ab jetzt umdenken, denn mit **Deadly Tide** präsentieren die Mannen von Mr. Gates ein Actionspiel aus dem oberen Tabellendrittel der Profiligen.

Außerirdische haben in ihrer gewohnt miesepetrigen Art, die sich auch im Jahre 2500 nicht geändert hat, beschlossen, die Erde zu erobern – gemeinerweise nicht aus der Luft, sondern vom Meeresboden aus. Von den dort errichteten Stützpunkten machen sie den Menschen das Leben schwer – Terror from the Deep. Mit Hilfe von hochmodernen Hydrofightern soll es den Jungs der dritten Art an die schuppige Haut gehen.

In allerbesten Rebel-Assault-Manier jagt man als Spieler an Bord seines Wasserjets oder zu Fuß auf vorausberechneten

Bahnen durch die Tiefen der Ozeane oder enge Gänge von Minen und Stationen. Anders aber als beim Megaseller von LucasArts wird dem militanten Cousteau hier wesentlich mehr Handlungsspielraum gewährt. So kann man sich jederzeit um die eigene Achse drehen und an bestimmten Punkten auch selber den weiteren Weg wählen.

Grafisch ist **Deadly Tide** ein echter Hochgenuß. Riesige gerenderte Schlachtschiffe bewegen sich majestätisch im perlenden Wasser, während kleine Jäger pfeilschnell aus allen Richtungen heranstürmen und ein wahres Feuerwerk veranstalten. Selbst in der höchsten Auflösung steht der Bildschirm nicht einmal für den Bruchteil einer Sekunde still. Dazu dröhnen ein bombastischer Soundtrack und hämmern FX-Geräusche im Q-Sound-Verfahren aus den Boxen, daß selbst der

als taube Nuß verschrieene Pottwal mit der Flosse schlackert. In insgesamt 15 Missionen, unterteilt in vier Abschnitte, muß der Spieler dem Geheimnis der UFOs (Unterwasser-Flossen-Objekte) auf die schleiende Spur kommen. Bis er aber endlich den zentralen Stützpunkt derselben unschädlich gemacht hat, müssen noch ganze Hundertschaften von Feindschiffen versenkt werden.

Abgespeichert wird automatisch nach jedem Level. Wer mittendrin in die Algen beißt, fängt wieder am Anfang an. Zwar gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, doch sind diese recht fein abgestuft – der erste ist zu leicht, die anderen beiden zu schwer. Gesteuert wird per Maus oder Joystick. Da das Spiel mit den Tasten auskommt, sind hier keine größeren Geistesleistungen notwendig. Wie heißt es doch in der Anleitung? „Schieß Sie auf alles, was auf Sie schießt“. Dem nichts hinzuzufügen.

Matthias Steinwald

Deadly Tide

Systemvoraussetzungen: P75, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, ca. 8 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:

- + grafischer Hochgenuß
- + Sound in bester Hollywood-Manier
- + schon garantierte Zwischensequenzen
- ... (illegible) ... abgestuft

Hersteller: Microsoft

Preis: 99 DM

PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

12/96

NEWS:

Toy Story: Der Computerfilm jetzt für Heim-PCs

ONLINE:

Die guten Seiten der Telekom

MICROSOFT:

Cinemanía und Music Central 97:
Die Datenbanken der Superlative

IM GESPRÄCH:

DIE MACHER VON

SCHLEICHFAHRT



Herausgeber Druckerei und Verlag E. Jungfer

Gutenbergstraße 3

37412 Herzberg/Harz

Chefredakteur Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Redaktion Michael Suck

Titel Schleichfahrt © 1996, Blue Byte

Layout Dirk Anhof (verantw.)

Reproduktion Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl,

Wanfried-Aue

Digitale Datenverarbeitung Druckerei und Verlag E. Jungfer, Herzberg

Druck u. Gesamtherstellung Druckerei und Verlag E. Jungfer, Herzberg

EDITORIAL

Auf leisen Sohlen ...

... kommt es daher, das Unterwasserabenteuer des Jahres. Aber nicht ein Medien-Multi aus den USA, sondern eine Programmiertruppe aus guten deutschen Landen hat das Abenteuer in Szene gesetzt. Die Rede ist von **Schleichfahrt**, dem spannenden Actionspiel von Blue Byte (siehe Test im Heft).

Grund genug für uns, einmal bei den Machern des Spiels nachzuschauen, wie man so ein großes Projekt in Angriff nimmt und wie man überhaupt auf diese faszinierende, bedrohliche Spielhandlung kommt. Also haben wir uns mit den „Phantastischen Vier“ vom Entwicklerteam Massive unterhalten – unser Special in dieser Ausgabe.

Daneben soll aber das Multimediale nicht zu kurz kommen. Wie in jedem Herbst, so hat auch dieses Jahr Microsoft wieder zum großen CD-ROM-Schlag ausgeholt und Updates auf den Markt gebracht. Nein, ausnahmsweise sind damit keine Updates von Windows 95 gemeint, sondern jene der Lexika **Cinemanía** und **Music Central**. Was sie taugen, könnt Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe des ENTERTAINER nachlesen.

Wer jetzt denkt, wir hätten die Online-Welt völlig vergessen, der täuscht sich: Auf je zwei Seiten wollen wir Euch ab dieser Nummer zeigen, was Deutschlands größter Online-Dienst zu bieten hat. Schließlich bietet die Telekom mehrere tausend Angebote für Vergnügungs- und Informationssüchtige. Online-Banking ist dagegen richtig langweilig ...



Li Sor

INHALT

ENTERTAINER

NEWS

Toy Story - jetzt auf dem Heim-PC

S. 62

Special

Schleichfahrt: Die Geschichte eines atemberaubenden Spiels

S. 64

Cinemanía 97: Microsofts Filmlexikon im neuen Gewand

S. 66

Music Central 97: Die Top of the Pops zum Nachschlagen und Anhören

S. 74

ONLINE

Neu: Die Tops und Flops im T-Online-Angebot

S. 70

Online Gewinnspiel: 111 mal ein T-Online-Rundumpaket

S. 71

Surfin' WWW

S. 74

KONSOLEN CORNER

Neues aus der 32-Bit-Zone

S. 76

BÜCHERBORD

Bedrucktes Papier mit hohem Unterhaltungswert

S. 77

MACHT KINDER FROH

Das mußte ja kommen: Erst erweckt Disney seine Trickfilmfiguren komplett am Computer zum Leben, jetzt folgt die Heimverwertung am Standard-PC. Das **Interaktive Filmbuch** erscheint nämlich rechtzeitig zum Videostart von **Toy Story**, dem wohl innovativsten und rasantesten Zeichentrickfilm in der langen Disney-Geschichte. Wer will, kann nun die High-Tech-Knuddelmonster dank der Softwareschmiede **Pixar** nach eigenem Willen bewegen – und braucht nicht einmal eine Silicon-Graphics-Workstation dafür. Statt dessen werden die Spielzeughelden Buzz Lightyear und seine Freunde durch fünf nette Spiellevels geschickt, in denen im wesentlichen 15 Sequenzen aus dem Film gezeigt werden. Damit nicht genug: Auf der CD befinden sich auch viele Animationen, die im Film *nicht* verwendet wurden. So macht Disney Kinder froh, und Erwachsene ebenso.

Hersteller: Disney Interactive, Preis: ca. 100 DM



Er ist der wandelnde Blitz, der Glimmer Man: Steven Segal spielt den Geheimdienstmann, für den mal wieder Alarmstufe Rot angesagt ist. Früher hat der Glimmer Man die Dreckarbeit für die CIA in Lateinamerika gemacht, heute hat er eine neue Identität und arbeitet unter dem Namen Jack Cole als Cop in New York. Doch die Vergangenheit holt ihn ein: Als Coles Ex-Frau umgebracht wird, deuten alle Indizien auf ihn. Die Spur ist von seinem fiesem Partner Kim Campell gelegt worden, und hinter diesem stecken Coles alte Kriegskameraden, die noch eine Rechnung mit ihm offen haben. Das amerikanische Mahnwesen ist scheinbar eines der strengsten –

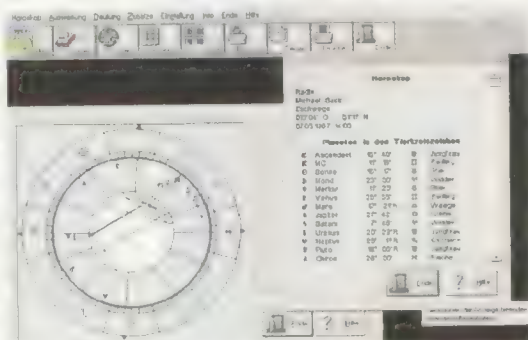
jedenfalls nach der Strickart des üblichen Hollywood-Actionkinos. Hauptsache, das Popcorn schmeckt!



DIE LUNTE GLIMMT

GESTERN, HEUTE, MORGEN

Wer will das nicht wissen – woher wir kommen, wer wir sind, und wohin wir gehen? Und da es die Wissenschaft nicht so genau weiß, muß die Astrologie herhalten. Abhilfe in allen Lebens- und Selbstfindungsfragen schafft der Computer jetzt dank **Astrologie für Windows**. Das umfangreiche Programm kann nicht nur den momentanen Zustand seines Benutzers austeleuchten, sondern entwirft auch kühne Prognosen gleich für das ganze Jahr. Es braucht nur ein paar Angaben zur Person, zu Geburtstag, -ort und natürlich zur Geburtsuhrzeit, und schon darf man sich durch bis zu 40 Seiten Text wühlen, die die eigene Psyche deuten. Damit sich jeder in der Analyse wiederfindet, ist das astrologische Wissen in schwülstige Worte verpackt, die eine Trefferquote von 50 % garantieren. Am besten ist aber der Partnerschaftstest: Hier kann man herausfinden, ob das eigene Ego mit dem von Helmut Kohl zusammenpaßt. Hersteller: Topware, Preis: ca. 50 DM



ALM-AMAZONE

Noch lange, bevor hierzulande die große Manga-Hysterie ausbrach und jeder Japaner um seine Bilderheftchen in der U-Bahn fürchten mußte, gab es schon einmal eine Manga-Serie, die für Aufregung sorgte: **Heidi**. Die Kulleraugen der Alm-Amazone wurden in den 70er Jahren von fleißigen japanischen Zeichnern animiert, das Titellied wurde in der deutschen Synchronisation von Gitti und Erika gejodelt. Und genau diese Tradition möchte **Polygram** wieder aufnehmen. Der Medien-Multi ist derzeit dabei, alle großen japanischen Anime-Serien, also Zeichentrickfilme, deutsch zu synchronisieren. Doch statt Heidi dominieren **Battle Angel Alita**, eine Future-Furie mit Cyberpunk-Sex-Appeal, und das Weltuntergangsdrama von **Appleseed**. Das sind natürlich „erwachsene“ Inhalte, und deshalb bleiben uns Gitti und Erika erspart. Hersteller: PolyGram Video, Preis: ca. 30 DM je Kassette



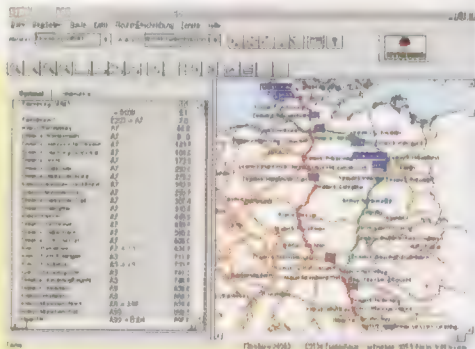
BRAVER JUNGE

Mel Gibsons Make-Up in **Braveheart** kann sich wirklich sehen lassen: Mit einer blauen und einer fleischfarbenen Seite stürzt er sich samt grimmiger Miene in die Schlacht gegen die verhassten Engländer. Das ganze spielt im 13. Jahrhundert, als sich die Schotten und die Briten noch viel weniger grün als jetzt waren und Braveheart zum Nationalhelden avancierte. Mel Gibson, der auch erstmals die Regie übernahm, formt aus der Legende gekonnt einen Superhelden, indem er die Historie gnadenlos verwurstet. Herausgekommen ist ein blutiges, spannendes, mit wunderschönen Bildern versetztes Epos, das für zehn Oscars nominiert wurde und gleich fünf davon einheimste. Herz und Schmerz, verpackt als abgehangener Historienschinken, kommen halt immer noch gut an. Und es ist stark damit zu rechnen, daß auch der Videoverleih oscarreife Ausmaße annimmt.



WÜNSCHEL-ROUTE

Das Auto ist ein Spritfresser und ein Umweltschädling, schlimmer noch als jeder Borkenkäfer. Aber das Auto ist auch des Deutschen Lieblingskind. Und überhaupt, wozu haben wir eigentlich unsere Autobahnen? Natürlich um im Stau zu stehen. Damit dies nicht immer passiert, ist ja **AND-Route** auf dem Markt. Damit lassen sich kurze, ideale oder auch eher staufreie Routen in Deutschland und seinen Nachbarländern berechnen. Das Programm zeigt die einzelnen Straßennamen und Abfahrten, gibt eine detaillierte Zeitplanung und präsentiert das alles noch in einer Straßenkarte, die auch der ADAC nicht schöner machen könnte. Einziger Wermutstropfen: AND-Route kennt leider nicht alle Gemeinden. Hersteller: ARI, Preis: ca. 50 DM



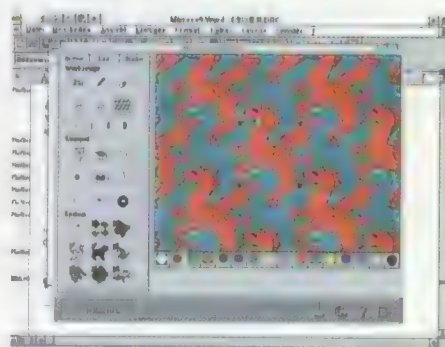
Gerade erst hat die dritte Staffel der Kultserie **Akte X** begonnen, und schon haben die schlauren Filmverleiher ein neues Videobrikett

nachgelegt. Nochmal gibt es 90 Minuten Hochspannung, wenn Fox Mulder samt Ärztin und FBI-Partnerin Scully außerirdische Kriminalfälle untersucht. Dem **Masterplan** sind die beiden diesmal auf der Spur, und das durch Zufall: Als ein Amokschütze drei Menschen schwer verletzt, werden diese durch einen Wunderheiler wieder ins Leben geholt. Doch so schnell der Wunderheiler verschwindet, so schnell ist Mulder zur Stelle. Er will herausfinden, warum sein Chef verhindern will, daß er den Wunderheiler findet. Mulder dämmt bald, daß es hier wieder um die Klone geht, die schon in **Die Kolonie** auftauchten. Ein echter Leckerbissen für Fans!

WUNDER ÜBER WUNDER

OBEN IST UNTEN

M.C. Escher, das ist der holländische Grafiker, an dessen verwirrenden Werken sich viele überhaupt nicht sattsehen können. Der **Dumont Buchverlag** widmet ihm jetzt eine Multimedia-CD, die Eschers Leben beschreibt und sein Werk vorstellt. Zusätzlich gibt's Bildschirmpuzzles sowie ein Programm, mit dessen Hilfe man selbst Muster im Stil des Künstlers entwerfen kann. Hersteller: Dumont Buchverlag, Preis: 78 DM



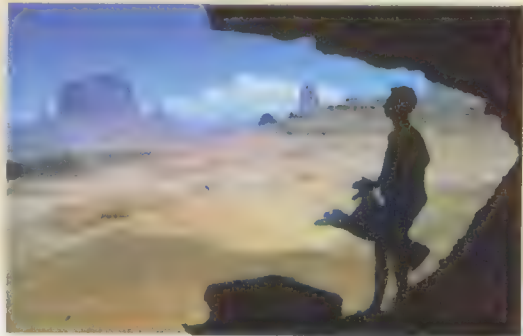
TRICKS & KNIFE

Wie hat es David Copperfield geschafft, die Freiheitsstatue verschwinden zu lassen? Und wie kann man durch die chinesische Mauer laufen? David Copperfield weiß, wie's geht. Und wer seine Tricks und Kniffe ebenfalls erlernen möchte, kann jetzt den großen **PC-Zauberkasten** aufmachen und eine CD ins Laufwerk einlegen. Mit der erlernt man per Quicktime-Video ganz schnell die wichtigsten Regeln und besten Tricks, die auch Anfänger schnell beherrschen. Es muß ja nicht gleich die Freiheitsstatue sein! Hersteller: Telstar/Konami, Preis: ca. 50 DM



EVENT, EVENT, EVENT

Deutschlands führender Hersteller von Lungenbrötchen möchte endlich die Multimedia-Gemeinde auf den Geschmack von Freiheit und Abenteuer bringen. Zu diesem Zweck wurde eine „coole“ Multimedia-CD mit dem Titel **Musics meets Nature** produziert, die die Teilnehmer des gleichnamigen Marlboro-Projekts und ihre Arbeit vorstellt. So bekommt man vom „Water team“, der „Earth Crew“ und dem „Air Team“ Naturgeräusche und Soundmixes, die die Wildheit des amerikanischen Monument Valley wiedergeben sollen. Dazu gibt's einen Serviceteil mit Infos zu amerikanischen Musikrichtungen und den „Composerbands“ der Audioclips. Wer die sechs esoterischen Klangwerke zu öde findet, kann dann im virtuellen Studio die Soundclips neu zusammensetzen. Und wer auch darauf keinen Bock hat, schaut sich Ausschnitte aus der „Event-Party“ an. Und wer überhaupt keinen Bock auf das coole Werbe-Englisch hat, läßt die CD einfach links liegen. Hersteller: MMK Markt- & Medien-Kommunikation



DIE KIPPE BRENNT

Massive Attack

Im lauschigen Odenwald an der Bergstraße sitzt Massive, das Entwicklerteam von *Schleichfahrt*, Blue Bytes jüngster Spielveröffentlichung. Dabei wollten die vier Freunde eigentlich nur ein neues Betriebssystem für den Amiga schreiben ...



Oliver Weirich



Alexander Jorjas

Blue Byte gilt zu Recht als Deutschlands professionellste Spieleschmiede. Hits wie *Die Siedler* oder *Battle Isle* gehen auf das Konto der Mülheimer, die sich auch international Respekt verschaffen konnten.

Das neueste Spiel des Hitproduzenten stammt aber strenggenommen gar nicht aus dem eigenen Hause: *Schleichfahrt* ist vielmehr das erfolgversprechende Kind des Entwicklerteams **Massive**. Massive ist klein, aber fein: 1990 gründeten vier ambitionierte Computerfreaks das Team – mit der festen Absicht, ein neues Spielbetriebssystem für den Amiga zu schreiben, das den Namen Massive tragen sollte.

Die Fab Four

Bekanntermaßen wurde daraus nichts. Doch der Amiga blieb lange Zeit ihr Steckenpferd. Alexander Jorjas, 28, der Mastermind der vier, verdiente sich seine ersten Sporen auf dem Amiga. Er programmierte für verschiedene Disketten-Magazine und schließlich auch für ein Profi-Produkt. Für das C-64-Ballerspiel *Katakis* schuf er das Intro, es folgte *Spinworld*, erschienen bei Magic Bytes. Einen ähnlichen Lebenslauf haben auch die anderen Mitglieder des Teams hinter sich. Daß sie zusammenfanden, ist ein Produkt des Zufalls und der Umstände. Jorjas: „Oliver Weirich, Peter Steinhäuser und ich gingen auf die gleiche Schule, Olli war mit mir in einer Klasse. Nach vor dem Abi haben wir zusammen Spiele entwickelt, mit Olli und Peter als Grafiker und mir als Programmierer. Ingo Frick kam dann 1989 dazu“. Es dauerte allerdings noch eine ganze Weile, bis die Fab Four aus ihrem Hobby einen ernstzunehmenden Beruf machten. Der große Durchbruch kam erst, als Blue Byte sich dazu entschloß, die Amiga-Version von *Die Siedler* auf den PC umzusetzen. Ingo Frick, 32, der Programmierer der

Vektorengine von *Schleichfahrt*, ist ein guter Freund von Volker Wertich, einem der Entwickler von *Die Siedler*. So kam es, daß Massive als „Freundschaftsdienst“ die Konvertierung von *Die Siedler* übernahm.

Keine leichte Aufgabe, war doch das Massive-Team auf den Amiga eingeschworen. „Die Konvertierung war ziemlich heftig. Zu diesem Zeitpunkt konnten weder Ingo noch ich C oder gar C++ programmieren“, erinnert sich Alexander Jorjas.

Doch die Arbeit gelang und war sehr erfolgreich – Massive hatte ein Stein im Brett bei Blue Byte.

Brainstorming an der Nordsee

Der gute Kontakt machte sich bezahlt, als Massive daran ging, daß Lieblingsprojekt des Teams umzusetzen – *Schleichfahrt*.

Es war 1993 in einem kleinen Örtchen irgendwo an der Nordsee, als sich die vier Gedanken über ein Unterwasserspiel machten. Wie dieses letztendlich aussehen sollte, wußte damals noch keiner. Das Quartett beschäftigte sich erst einmal mit der Spielhandlung. Jorjas: „Wir redeten nur über Themen wie ‚Wie leben die Menschen im Shagunat, wie jene in der atlantischen Föderation?‘ Wir erschufen zuerst eine Welt und machten uns danach Gedanken darüber, wie wir diese dem Spieler in *Schleichfahrt* präsentieren.“

Als Inspiration für das düstere Szenario diente den Massive-Mitgliedern eine ganze Reihe von Kinofilmen. Peter Steinhäuser, 24, Objekt designer und „Modeler“, ist zum Beispiel ein großer Fan von *Das Boot*. Und Oliver Weirich, 27, der die Filmsequenzen und die Musik des Spiels schuf, gibt zu, bei den Klassikern geklaut zu haben, denn: „... die Vorbilder für die Kamerafahrten und Arrangements sind die *Star-Wars*-Trilogie, *Blade-runner* und *Abyss*. Und die Musik soll die bedrückende Atmosphäre in ‚Aqua‘ einfangen, sie soll die Emotionen ansprechen, damit Bild, Sprache und Vektorszenarien in ihrer Wirkung unterstützt werden“. Auch Alexander Jorjas ließ sich von seinen Lieblingsfilmen leiten: „Ende der 80er



Jahre kamen innerhalb eines Jahres drei Kinofilme mit Unterwasserszenarios heraus: *Leviathan*, *Deep Star Six* und *Abyss*. Diese bedrückende Atmosphäre, zusammengebracht mit der von Filmen wie *Alien* und dem Endzeitszenario von *Mad Max*, war für mich die Inspiration, eine Welt wie die von *Schleichfahrt* anzudenken."

Rabgerauchter Wing Commander

Bis zur Umsetzung sollte aber noch einige Zeit vergehen. Massive wollte das Spielkonzept aufteilen und nicht auf den Trendzug der interaktiven Spielfilme aufsteigen. Zwar gibt es in *Schleichfahrt* Zwischensequenzen, doch diese kommen ganz bewußt ohne Dialoge und Realfilme aus, denn, so Weirich, „Realfilmsequenzen hätten das Spiel zu sehr in den Hintergrund gedrängt. Mit einem Off-Voice-Erzähler und Außenansichten kann man das eigentlich Wichtige in komprimierter und sinnvoller Form darstellen, und der Spieler kann selbst die Dialoge führen.“ Alexander Jorjas hält ebenfalls nichts von Realfilmen à la *Wing Commander IV*: „Bei WC IV dachte ich, ich sehe einen SF-Fernsehtitel. Allerdings dachte ich an einen Systemabsturz, als die Bilder anhielten und ich eine Frage zu beantworten hatte.“

Das klingt nach „Wir stecken keine Mark in die Werbung, aber jede in die Schokolade“. Tatsächlich wurde die meiste Zeit damit verbracht, die Action unter Wasser mit modernster Technik darzustellen. Es ging Massive nicht darum, ein 3D-Ballerspiel als Unterwasservariante zu programmieren, denn, so Ingo Frick, „... dieses Genre wurde schon ausgiebig genug beackert.“ Worauf es den vier weit mehr ankam, war Realismus pur: In *Schleichfahrt* soll man das Gefühl bekommen, von Wasser umgeben zu sein. Ingo Frick meint dazu: „Simulationen auf der Grundlage physikalischer Gleichungen werden immer wichtiger – dann macht's eben richtig Spaß“. Aber wie gestaltet man einen Unterwasser-Fight realistisch? Frick: „Vor dem Design eines Gegner-/Freundverhaltens versuche ich, mich in den Gegner selbst hineinzuversetzen. Anschließend kümmere ich

mich um die Abstraktion, um das Wackeln bei Explosionen und den Rückschlag der Geschütze.“

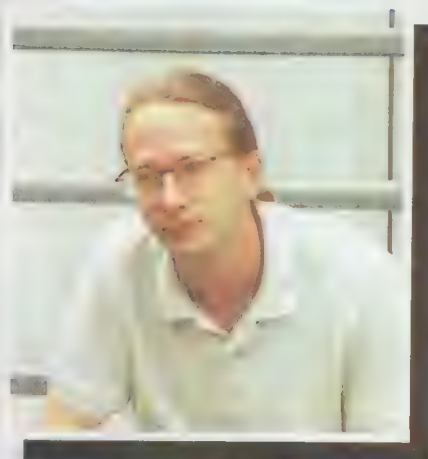
Pure Hampfmaschinen

Der größte Fan dieses Designs ist der Chef selbst. Alexander Jorjas bekennt, daß ihm nach einer *Schleichfahrt*-Mission die Hände zittern, denn „... es ist einfach genial, wenn man einen Gegner jagt und sieht, wie dieser ebenso wie man selbst und die Torpedos mit einer Strömung zu kämpfen hat.“ Deshalb liebt er auch so sehr das *Schleichfahrt*-U-Boot „Succubus“, eine pure Kampfmaschine. Die Succubus und die meisten anderen Boote stammen aus der „Feder“ von Peter Steinhäuser. Er orientierte sich am heutigen U-Boot-Design und war besonders fasziniert von neuen japanischen U-Boot-Studien, in denen die Boote wie Jets aussehen. Besonders stolz ist er aber nicht auf seine kleinen Jagd-U-Boote, sondern auf die schweren Kolosse: „Die Schlachtschiffe Polar und Triton der atlantischen Föderation sind nicht nur die komplexesten Objekte mit je ca. 300.000 Flächen, sondern auch meine Lieblinge, was das Design angeht.“

Das gelungene Ergebnis sorgt für mehr Selbstbewußtsein. Jedes Team-Mitglied hat in das Spiel gut 10.000 Arbeitsstunden investiert, um vor allem zu beweisen, so Jorjas, „daß wir in Deutschland mehr können als nur Wirtschaftssimulationen.“ Und Raum für Entwicklung gibt es noch reichlich. So möchte Ingo Frick gern noch die Grafik-Engine des Spiels verbessern und zusätzliche Lichteffekte sowie diverse Transparenzeffekte testen. Dann ist *Schleichfahrt 2* also so gut wie sicher? Jorjas: „Die Welt von *Schleichfahrt* bietet unendlich viel Stoff und Background für eine ganze Menge Spiele verschiedener Genres. *Schleichfahrt* ist nur unser erster Schritt in diese Richtung, und wir sind sehr zufrieden mit dem Ergebnis.“

Die guten, alten Zeiten mit dem Amiga möchte er aber nicht missen: „Die Zyklenzählerei auf einem 7-MHz-Motorola hat uns gut vorbereitet für schnelle Assembler-Routinen. Intel haben wir dagegen gehaßt wie die Pest.“

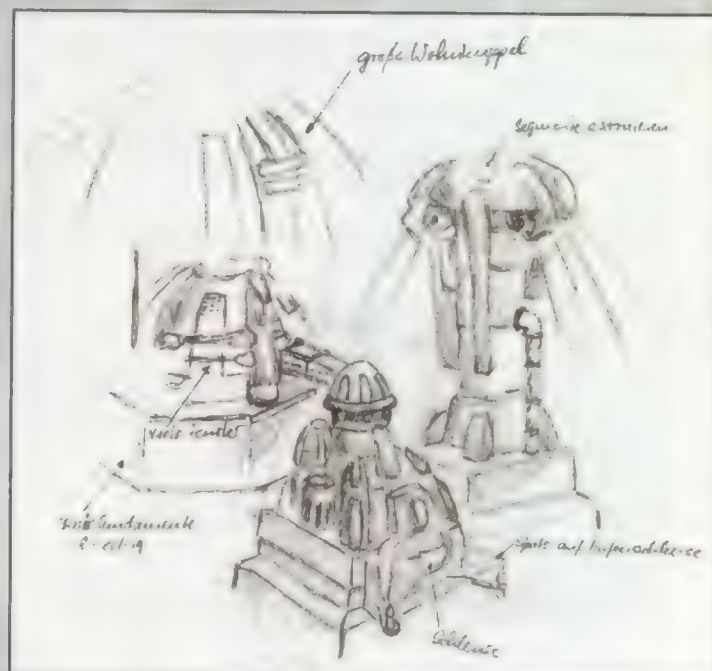
Michael Suck



Peter Steinhäuser



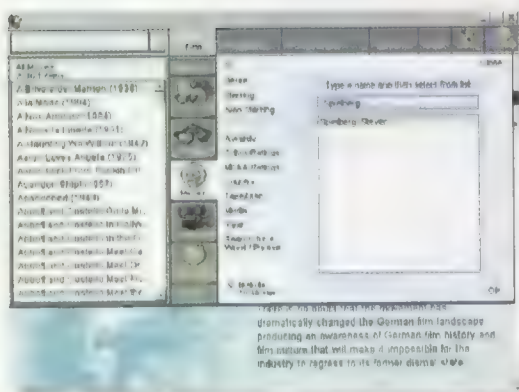
Ingo Frick





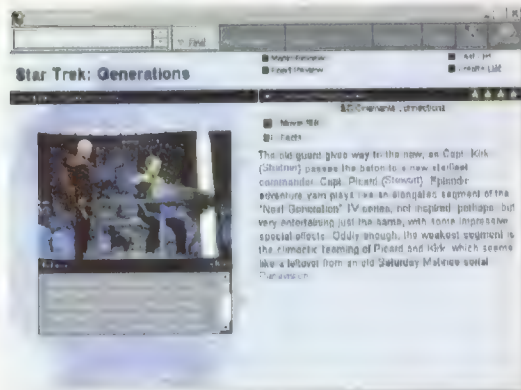
Das Startbild von Cinemania ist jeden Tag neu und lockt mit Magazin-Design

Cinemania bekommt ein komplettes Facelift: Das Filmlexikon bietet jetzt neue und mehr Filmclips - im Breitwandformat. Und dem deutschen Film wurde sogar ein eigenes Kapitel gewidmet.



Die Suchfunktionen sind universell verwendbar

Wie, nicht mehr? Zu Star Trek VII gibt es nur ein Bild, aber eine doch wohlwollende Rezension



Stars & Sternchen

Titel: Cinemania 97
Genre: Multimedia
Hardware: Win 95 o. NT, 8 MB RAM, SVGA
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 70 DM

Eine schöne Bescherung: Ein ums andere Jahr beglückt uns Microsoft mit einem Update ihrer allseits beliebten Filmdatenbank Cinemania – und das mit so großem Erfolg, daß Cinemania uneingeschränkt zum beliebtesten Produkt der Microsoft-Unterhaltungsreihe gehört. Was ist dran an Cinemania? Das beste Kaufargument ist wohl immer noch, daß jeder Filmfan nicht nur Infos zu seinen Lieblingsstreifen erhält, sondern diese auch noch anschauen oder doch zumindest anhören kann.

Breitwandfeeling

Hier erreicht das Programm aber so langsam seine Grenzen. Randvoll ist die CD dieses Mal für die Jahresedition 97. Zwar war das auch schon bei Cinemania 96 so, doch erstaunlicherweise gibt es auch diesmal wieder mehr Filme, mehr Videoclips und mehr Ohrenschaus aus den Kinohits der letzten Jahre. Ganze 35 Ein-Minuten-Clips hat Microsoft dieses Mal auf den Silberling gepackt. Neu dabei ist, daß man die Filmausschnitte, die bislang nur im 4:3-Fernsehformat gezeigt wurden, nun mit original Breitwandfeeling als AVI-Clip erleben kann. Allerdings mit leichten Einschränkungen: Um mehr Filme im größeren Format abzuliegen, wurde die Kompression der Clips wohl deutlich erhöht – zu Lasten der Bildqualität. Doch was sind schon 35 kleine Clips bei insgesamt 20.000 Filmbesprechungen mit zusätzlich 12.000 Personenporträts? Bei den Texten hat Microsoft wahrlich nicht gekleckert, sondern geklotzt. Bis zu fünf Rezensionen stehen pro Film zur Verfügung, und bei besonders edlen Lichtspielen werden noch reichlich Infos aus „Baseline's Encyclopedia of Film“ nachgelegt. Selbst der deutsche Film kommt nicht schlecht weg.

Zwar kennt Cinemania nicht einen einzigen der neuen deutschen Erfolgskomödien, doch immerhin widmet das Programm ein eigenes Feature dem „New German Cinema“ – freilich mit Faßbinder und Konsorten.

Neben den Features können Wißbegierige auch in ihren Lieblingsrubriken stöbern. Im Startbild erscheinen 15 verschiedene Kategorien, von der „romantischen Komödie“ bis hin zum Horrorfilm. Und wer z. B. auf Science-fiction und Fantasy steht, wird mit über 1000 Titeln zum wochenlangen Stöbern eingeladen.

Das ist die Stärke von Cinemania: Kein reines Lexikon, ein richtiges Magazin ist aus Microsofts Lieblingskind geworden. Wer das Startbild einsieht, bekommt die Filmfrage des Tages, Angebote zu filmgeschichtlichen Hintergründen und den Filmtip der Redaktion. Und wer überhaupt nicht weiß, nach welchem Film er schauen soll, der dreht einfach am Glücksrad für eine zufällige Filmvorstellung. Wer allerdings gezielt nach den Hits der Saison sucht, wird herb enttäuscht werden: Cinemania ist auf dem Stand von 1995.

Heine Berührungsängste

Aber es gibt Abhilfe: Microsoft hat bereits seit der letzten Edition ein Online-Update im Microsoft Network zur Verfügung gestellt. Dort werden monatlich Aktualisierungen der Cinemania-Datenbank zum Herunterladen angeboten. Die Einbindung der Updates ist nunmehr perfekt: Zu jedem Programmteil gibt es einen Online-Button, der bei bestehender Internet-Verbindung automatisch den Browser öffnet und die entsprechende Downloadseite anwählt. Interessanterweise hat Microsoft hierbei keine Berührungsängste zur Konkurrenz – ist nicht der hauseigene Internet-Explorer installiert, öffnet Cinemania ohne Murren und Knurren Netscape.

Michael Suck

PC, Amiga, PSX SAT und Zubehör

EROS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Versand

So finden Sie Ihr Spiel:

- 1: Action 2: Simulation 3: Adventure 4: Sport 5: Rollenspiel 6: Geschickl. 7: Sammlung 8: Strategie
- e: engl. Spiel
d: deut. Anleitung
k: komplettdeutsch

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

CD SPIELE

CD SPIELE

Angebote

Unsere Spiele des Monats:

3D Ultra Pinball 2	d	2	69,-
5th Dimension	d	2	79,-
Aces of the Deep	d	2	55,-
ADI Kinderlernprogramme	d	79,-	
AH-64 Longbow	d	2	79,-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	79,-
Alien Incident	d	2	55,-
Alien Trilogy	d	2	84,-
American Dream	d	2	99,-
Armored Fleet 2	d	2	74,-
Assassin 2015	d	1	79,-
A.T.F. X-Fighters	d	2	79,-
A.T.F. Mission: Net Fighters	d	2	99,-
Azrael's Tear	d	2	89,-
Azrael's Tear + Buch	d	2	74,-
Baphomets Fluch	d	2	69,-
Battle Ground A.G.S.W.	d	2	69,-
Battle Isle 2	d	2	69,-
Bedlam	d	2	74,-
Bleifuß	d	2	49,-
Bleifuß 2	d	2	59,-
Blood & Magic	d	2	79,-
Blood	d	1	99,-
Bubble Bobble	d	1	59,-
Bundesliga Manager 97	d	2	69,-
Caesar 2	d	2	54,-
Civilization 2	d	2	79,-
Civil War General	d	2	84,-
Clandestine (Win 95)	d	2	55,-
Comanche 3	d	2	74,-
Command & Conquer	d	2	79,-
Command & C. Mission	d	2	29,-
Creatures (Win 95)	d	1	69,-
Crusader - No Regret	d	1	69,-
Cyberstorm	d	2	79,-
Daggerfall	d	2	79,-
Dark Forces 2	d	1	89,-
Das Schwarze Auge 1	d	2	84,-
Daytona USA	d	2	84,-
Deadlock	d	2	74,-
Deadly Games	d	2	89,-
Der Planer 2	d	2	74,-
Descent 2	d	2	89,-
Destruction Derby 2	d	2	74,-
Die Fugger 2	d	2	49,-
Die Hard Trilogy	d	2	74,-
Die Siedler 2	d	2	69,-
Die Siedler 2 Mission CD	d	2	35,-
Down in the Dumps	d	2	74,-
Dragonheart: Fire & Steel	d	2	69,-
Dungeon Keeper	d	2	79,-
Elizabeth 1	d	2	69,-
F22 Lightning 1	d	2	79,-
F1	d	2	89,-
F1 Grand Prix 2	d	2	84,-
F1 GP 2 + Thrustmaster T2	d	2	299,-
F1 Manager 96	d	2	74,-
Fyrie	d	2	84,-
Fantasy General	d	2	69,-
FIFA Soccer 96	d	2	59,-
FIFA Soccer 97	d	2	79,-
Firo & Klaid	d	2	79,-
Flight Simulator 6.0	d	2	69,-
Flottenmanöver	d	2	74,-
Gabriel Knight 2	d	2	89,-
Gene Wars	d	2	74,-
Gene Machine	d	2	69,-
Hardline	d	2	59,-
Harvester	d	2	79,-
Hexen (ID-Soft)	d	2	49,-
Hexen Mission CD	d	2	29,-
Hind	d	2	69,-
Hugo 4	d	2	65,-
IM1 A2 Abrams	d	2	79,-
Land of Lore 2	d	2	84,-
Leisure Suit Larry 7	d	2	79,-
Lighthouse	d	2	79,-
Links LS	d	2	89,-
Martin Racing	d	2	29,-
Master of Orion 2	d	2	89,-
MDK	d	2	89,-
Mechwarrior 2: Mission	d	2	49,-
Mechwarrior 2: Mercenaries	d	2	79,-
Mega Race 2	d	2	55,-
Meridian 59	d	2	79,-

Monopoly	d	2	55,-
Mummy (Win 95)	d	2	84,-
Myth	d	2	65,-
Nascar Racing 2	d	2	79,-
NBA Live 96	d	2	59,-
NBA Live 97	d	2	79,-
Need for Speed Special	d	2	79,-
NHL Hockey 96	d	2	89,-
NHL Hockey 97	d	2	74,-
NHL Powerplay Hockey	d	2	59,-
Nine	d	2	79,-
Normality	d	2	74,-
Olympic Games	d	2	69,-
Olympic Soccer	d	2	69,-
Otello	d	2	49,-
Orionburger	d	2	74,-
Outlaws	d	2	99,-
Pandora Akte	d	2	74,-
PGA European Tour Golf 96	d	2	29,-
PGA Tour Golf 96	d	2	39,-
PGA Tour Golf 97	d	2	79,-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	2	84,-
Phantasmagoria 2	d	2	89,-
Pinball Constructor Set	d	2	49,-
Pony	d	2	89,-
Privateer 2	d	2	79,-
Privateer 2 + Privateer 1	d	2	89,-
Puppen, Perlen & Pistolen	d	2	69,-
Rallye Racing 97	d	2	69,-
Rendezvous im Weltraum	d	2	84,-
Riddle of Master Lu	d	2	74,-
Risiko	d	2	74,-
Road Rash (Win 95)	d	2	59,-

7th Guest	d	2	19,-
11th Hour	d	2	35,-
Biotope	d	2	29,-
Catz	d	2	25,-
Christoph Kolumbus	d	2	19,-
Civil War America	d	2	29,-
Comanche Incl. Mission 1 & 2	d	2	29,-
Cyberia	d	2	29,-
Descent	d	2	29,-
Der Reeder	d	2	19,-
F1 Grand Prix	d	2	25,-
Fade to Black	d	2	29,-
Flight Unlimited	d	2	35,-
Full Throttle	d	2	39,-
Höhlenwelt-Saga	d	2	19,-
Indy Car Racing 2	d	2	36,-
Kings Quest 7	d	2	39,-
Last Dynasty	d	2	35,-
Lemmings 3D	d	2	29,-
Leisure Suit Larry 6	d	2	24,-
Little Big Adventure	d	2	29,-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	2	29,-
Master of Orion	d	2	29,-
Nascar Racing + Track Pack	d	2	29,-
NHL Hockey 95	d	2	29,-
Pitfall (Win 95)	d	2	29,-
Pizza Connection	d	2	19,-
Raptor 1-3	d	2	25,-
Panzer General 2	d	2	29,-
Pirates Gold	d	2	25,-
Sam & Max	d	2	33,-
Shanghai: Great Moments	d	2	24,-
Shivers	d	2	24,-
Space Quest 6	d	2	35,-
Star Trek Judgement Rites	d	2	24,-
Star Wars Collection	d	2	55,-
Strike Commander	d	2	29,-
System Shock	d	2	29,-
Syndicate Plus	d	2	29,-
T.F.X.	d	2	25,-
Teamcheer	d	2	29,-
Theme Park	d	2	29,-
Tilt	d	2	25,-
Track Attack	d	2	25,-
Top Gun	d	2	25,-
Ultima Underworld 1 & 2	d	2	25,-
US Navy Fighters	d	2	29,-
Wing Commander 3	d	2	33,-
Wipe Out	d	2	29,-
Woodruff	d	2	24,-

Command & Conquer
Alarmstufe Rot
nur **89.-**

Bundesliga Manager 97
Bekannt durch die Champions-League!
nur **69.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Bleifuß 2
Drängeln, Schubsen,
Überholen
Komplett
deutsch nur **59.-**

Syndicate Wars
Shine (Metal-Case)
Komplett
deutsch nur **79.-**

Tomb Raider
Lara Croft: Diesen Namen
müssen Sie sich merken!
Komplett
deutsch nur **69.-**

Privateer 2
Privateer 2 und 1 auf 1 CD
Komplett
deutsch je nur **79.-**

Daggerfall
Der Stein der Weisen
Diablo
Anleitung
deutsch nur **79.-**

Schleichfahrt
Basante Unterwasser-Action
Komplett
deutsch nur **69.-**

Hindd 59,-
Crusader No Regret 69,-
Hugo 4 65,-
Baphomets Fluch 69,-
NHL Hockey 97 74,-

F22 Lightning 2
Multiplayer-Only
Komplett
deutsch nur **79.-**

Gold Games
Über 40 Top-Spiele auf 15 CD-ROM's: DSA 1 & 2,
Alone in the Dark 1 & 2, Druidenzirkel, Anstöß,
Battle Isle, Larry 6, Victory u.v.a.m.
komplett
deutsch nur **49.-**

Shattered Steel
Mechwarrior 3
Anleitung
deutsch nur **79.-**

Level CD's
Wir führen Level CD's für fast alle
3D-Action und Strategie Spiele:
Warcraft 2, C & C, DN3D
ID-Soft, u.v.a. ab **19.-**

Buried in Time
Big Red Racing
Top-Spiele im Angebot!
Komplett
deutsch je nur **15.-**

CD-Bundles

Funsoft Strategie Edition	d	2	55,-
(Kaiser Deluxe, Ascendancy, Jagged Alliance)			
Lucas Classic Adventures	d	2	39,-
(M1, Zak McKracken, Loom, Maniac Mansion 1, Indy 4)			
Gold 9 (10 CD's!)	d	2	79,-
(Miles, S.O.D., Alphas, Harvard Graphics 2.0, Photo Finish)			
Mega Pack 6	d	2	79,-
(Middle of Master Lu, Pirates, General 2, Legend of Kyrandia, Pinball 3D, Magic, Karts, Druidenzirkel, Steel Panther, etc.)			
Power Pack 4	d	2	79,-
(FIFA Soccer 96, Magic Carpet 2, Wipe Out, Gamepad)			

Wir führen alle Lösungs-
bücher vom Hint Shop!
je Heft nur **14.90**

Hardware

Action Replay MK4 V4.3	d	2	129,-
Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	d	2	89,-
Alfa Twin Joystickumschalter	d	2	39,-
Gravis Gamepad	d	2	35,-
Maxi Joypad (4 Buttons + Autofire)	d	2	19,-
Power Pad (4 Buttons + MG-Fire)	d	2	29,-
Sprint Pad (6 Buttons + MG-Fire)	d	2	34,-
Swift Pad Clear (6 Buttons + MG-Fire)	d	2	34,-
Gravis Analog Pro (durchschaltbar)	d	2	49,-
Logitech Wingman Extreme	d	2	89,-
Microsoft Sidewinder 3D Pro	d	2	99,-
Thrustmaster GP1	d	2	169,-
Thrustmaster Formula T2	d	2	229,-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale. Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar. Vorbestellungen vorbehalten.

WIR STARTEN AUS



FI-MANAGER 96 VERSION 2.0

jetzt mit ... Zusatzhandbuch
Sprachausgabe • Zusatzanimationen Telemetrie
Erweiterte On-Line-Hilfe
und Wetterwechsel während der Rennen



Registrierte Kunden erhalten gegen Einsendung
von 20,-DM. (Scheck) und der Original-CD das Upgrade
mit zusätzlichem Handbuch auf die Version 2.0
Adresse: Software 2000 • Stichwort: FI-Upgrade • Postfach 110 • 23691 Eutin

Auf der Software 2000-CD befinden sich spielbare Demoversionen sowie Trailer
und Screenshots zu Bundesliga Manager 97, Rallye-Racing 97 und FI-Manager 96.
Zusätzlich jede Menge Screenshots vom Strategieshammer Destiny!

SPIELSPASS 81%

Ergebnis zu einer gelungenen Umsetzung
des Rallye-Spirits! PC GAMES 11/96



TESTEN SIE IHR FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER RENNSPORTSIMULATION

RALLYE RACING 97 - FEATURES

Netzwerk-Option für bis zu acht Spielern

Alle 28 Strecken der RAC Rallye

SVGA Grafik

Vier Schwierigkeitslevel

Unterschiedliche Wetter- und Strassenverhältnisse

Hochauflösende, dreidimensionale Darstellung der Rennen

Sechs original Wagen aus der Rallye-Weltmeisterschaft

Authentische Renngeräusche und CD-Soundtrack

Erhältlich für PC-CD-ROM



**NEUE VERSION
FÜR NOCH
SPIELER**

... UND SIE
DACHTEN,
SIE KÖNNEN
AUTOFAHREN

DER ERSTEN REIHE!



EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL 1-WELTMEISTERSCHAFT • lizenziert durch FOCA an Fuji Television © 1996 SOFTWARE 2000

WHY AREN'T WE HIREN?



**EMPFOHLEN VON
WALTER RÖHRL**

SOFTWARE 2000

JA

Vername	Nachname
---------	----------

Pl 7 Orr

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

PLZ Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

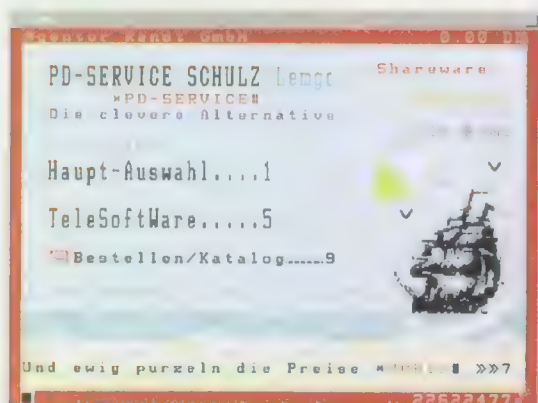
IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

SOFTWARE 2000





Quadriga



PD Service Schulz



Film



Net

Quadriga

Wer online geht, will auch online Spaß haben – Interaktivität heißt das Zauberwort. Im Internet strömen ganze Heerscharen von Spielern zusammen, um Deathmatches in Ballerspielen oder komplexe Rollenspiele auszutragen.

Eine Spur kleiner ist das Online-Spiel Quadriga in T-Online. Vor dem Spielstart muß zunächst das zugehörige Spielmodul auf den Rechner geladen werden. Quadriga ist ein Tetris-Klon. Die Regeln: Verschiedene Bauklötzchen erscheinen in der Spielfeldmitte und bewegen sich danach auf eine der vier Seitenflächen zu. Der Spieler muß die Klötze so anordnen, daß Quadrate entstehen. Diese verschwinden, nicht ohne ein paar Punkte auf dem Spielerkonto zu verursachen.

Wer ein Quadrat vollendet, schickt „Strafsteine“ zu einem zufällig ausgewählten anderen Spieler.

Quadriga

*3470813#

Wertung

Grafik Inhalt Funfaktor

Tetris rulez - auch bei T-Online

PD Service Schulz

T-Online ist bislang einer der ganz wenigen Online-Dienste, bei denen man online bezahlen kann. Ein Mausklick – schon kommt die heißersehnte Ware direkt ins Haus. Praktisch ist die Zahlungsoption natürlich für Computereffreaks, die nicht lange auf die Post warten wollen, aber viel Geduld beim Download aufbringen. Doch für Schnäppchen ohne happige Preise lohnt Shareware in jedem Fall. Der PD Service Schulz, ein Spezialist auf diesem Gebiet, bietet auf einem halben Dutzend Seiten Shareware aller Art feil und hängt auch noch ein paar Kurzbeschreibungen dran. Wem das Online-Angebot nicht reicht, kann darüber hinaus noch eine Komplettliste herunterladen und offline ein wenig im Angebot stöbern.

PC Service Schulz

*pd-service#

Wertung

Grafik Inhalt Funfaktor

Für den Softwarehungrigen zwischen-durch

Film

Hinter dem schlichten Titel verbirgt sich eine ausgezeichnete Übersicht über alle aktuellen und demnächst anstehenden Filme in deutschen Landen. Alles, was in den letzten sechs Monaten das Licht der Kinosäle erblickte oder in den nächsten acht Monaten noch erblickt wird, kann hier online abgerufen werden. Vielfach glänzt das Forum bei den Ankündigungen sogar schon mit Inhalten und Fotos. Neben filmhistorischen und filmtechnischen Artikeln dürfen sich Leser an der Kritik von Filmen versuchen, die dann zur Diskussion abgelegt werden. Derzeitiges Special: Independence Day. Das Film-Forum liefert eine eigene Rezension nebst Lesermeinungen und dazu noch eine umfangreiche, bebilderte „Making-of-Story“ mit allen Details.

Film

*219560#

Wertung

Grafik Inhalt Funfaktor

Film-Infos für jeden Geschmack und mit kritischem Blick

Net

Warum soll man Online-Dienste oder gar das Internet eigentlich ernst nehmen? Diese Fragen stellen sich auch die Macher von „Net“, der Online-Illustrierten. Satire steht bei Net hoch im Kurs, geachtet wird auf TV- und Computetrash aller Art. So findet man unter den Rubriken „Media Watch“ oder „People“ meist herrlich sarkastische Verrisse auf die größten Reinfälle, die sich die Medien in letzter Zeit erlauben haben. Die Harald-Schmidt-Homepage mit ihrer automatisierten Interviewmaschine bekommt deshalb ebenso ihr Fett weg wie die diversen Sondersendungen und Magazintitel zu des Kanzlers Amtsjubiläum. Und wie es sich für ein richtiges Satiremagazin gehört, sorgen wöchentliche Comics und Karikaturen für den optischen Kick. Can you kick it? Yes, you can!

Net

*net#

Wertung

Grafik Inhalt Funfaktor

Das Internet und seine Medienkollegen als gelungene Lachnummer

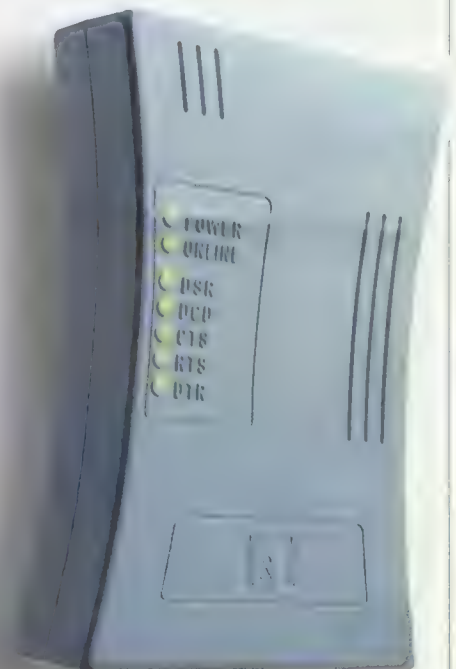
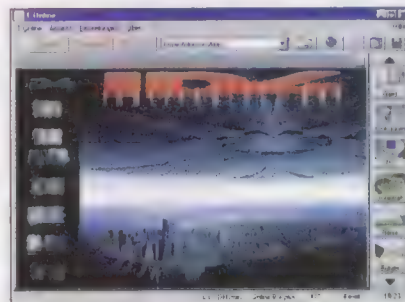
111

Modems suchen T-Online-Einsteiger!

Wie wir wissen, kennt ein großer Teil unserer Leser den Online-Dienst der Deutschen Telekom bereits aus eigener Anschauung. Für diejenigen, die bislang noch keine Gelegenheit hatten, sich den mehr als 1,2 Millionen T-Online-Nutzern anzuschließen, veranstaltet die PC Spiel in Zusammenarbeit mit der 1&1 Direkt GmbH, Montabaur, ein Gewinnspiel. Dabei gibt es 111 1&1-PC-Profi-Sets inklusive Modem, T-Online-Software und kostenloser Anmeldung bei der Deutschen Telekom zu gewinnen.

Das Modem

Das 1&1 Speedster 14.400 ist ein bewährtes Faxmodem, das sich für Mailbox-Zugang, T-Online-Sessions sowie Faxversand und -empfang gleichermaßen gut eignet. Sieben LEDs informieren über den Betriebszustand. Unterstützt werden Datenkompression nach MNP 5 und V.42 bis. Fehlerkorrektur nach MNP 1 - 4 und V.42 sowie Fax Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17. Ein interner Speicher kann bis zu vier Telefonnummern aufnehmen. Im Lieferumfang enthalten sind die T-Online-Software 1.2, der 1&1-Btx-Tuner sowie der balloon Telekom Manager.



T-Online: die Kosten

Die Anmeldung zu T-Online kostet einmalig 50 DM. (Diese Anmeldegebühr wird von 1&1 übernommen, wenn die Firma mit der Anmeldung beauftragt wird.)

Als T-Online-Teilnehmer zahlt man eine monatliche Grundgebühr von 8 DM. Dazu kommen dann folgende zeitabhängige Online-Gebühren:

Standard-Angebote und E-Mail: 6 Pfennig/Minute (werktags von 8 - 18 Uhr) bzw. 2 Pfennig/Minute (übrige Zeit)

Btx Plus Premiumservice: 13 Pfennig/Minute (werktags von 8 - 18 Uhr) bzw. 9 Pfennig/Minute (übrige Zeit)

Internet-Gateway: 11 Pfennig/Minute (werktags von 8 - 18 Uhr) bzw. 7 Pfennig/Minute (übrige Zeit)

Für Btx Plus gibt es auch eine Abo-Regelung: Wer die monatliche Abo-Gebühr von 9,90 zusätzlich zur Grundgebühr von 8 DM zahlt, kann Btx Plus zum Preis der Standard-Angebote nutzen.

Zu den Online-Gebühren tickt der Telefongebührenzähler dann nur noch sehr gemäßig, da die T-Online-Einwahlknoten bundesweit zum Citytarif erreichbar sind - für Modem- wie auch für ISDN-Einwahl. Die T-Online-Zugangsberechtigung kann jederzeit bei der Deutschen Telekom gekündigt werden.

Seit 1. September kostenlos bietet T-Online allen Teilnehmern übrigens Speicherplatz für eine eigene Homepage.

Die Fragen

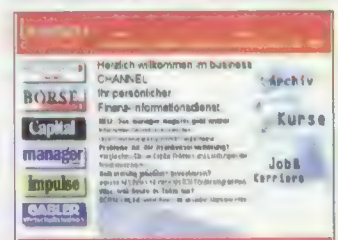
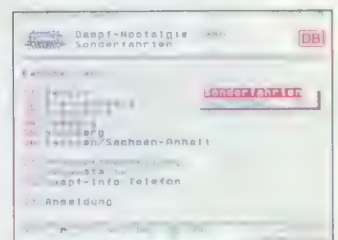
- Welche vier Dienste könnt Ihr in T-Online nutzen?
a) Netscape, Internet, E-Mail, Datex-J
b) Btx, Btx plus, Internet, E-Mail
c) KIT, Multimedia, Btx, E-Mail
- Wie hoch ist die Zahl der T-Online-Nutzer?
a) 500.000
b) 800.000
c) über 1,2 Millionen
- Was bietet T-Online allen Teilnehmern seit dem 1. September 1996 kostenlos an?

- die eigene Homepage im Internet
- Internet-Navigator
- Analog-Adapter

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllt bitte den Gewinncoupon am Fuß der Seite aus, schneidet ihn aus und sendet ihn an folgende Adresse:

TRONIC Media World
Modem-Gewinnspiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Einsendeschluß ist der 13. Dezember 1996
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen



Gewinn-Coupon

Bitte die richtige Lösung ankreuzen:

- Frage 1 ☐ a ☐ b ☐ c
Frage 2 ☐ a ☐ b ☐ c
Frage 3 ☐ a ☐ b ☐ c

Unter allen Einsendern richtiger Lösungen werden

111 1&1-PC-Profi-Sets (Windows)
14.400 verlost

Alle Gewinne enthalten das Recht auf kostenfreie Anmeldung bei der Deutschen Telekom zu T-Online durch die 1&1 Direkt GmbH.

Wenn Ihr von diesem Recht Gebrauch macht und das Kästchen am Ende diese Coupons ankreuzt, übernimmt die 1&1 Direkt GmbH das einmalige Bereitstellungsgeld in Höhe von 50 DM.

Name, Vorname oder Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefonnummer (jeder Auftraggeber muß Inhaber eines Telefonanschlusses sein)

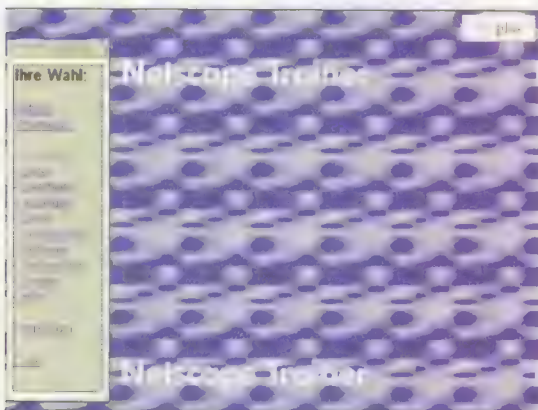
Im Falle einer Anmeldung bei der Deutschen Telekom erhaltet Ihr umgehend Eure Zugangskennung und Euer persönliches Kennwort per Einschreiben.

☐ Ja, 1&1 Direkt soll mich, falls ich Gewinne bei der Deutschen Telekom als T-Online-Teilnehmer anmelde.

Datum, Unterschrift des Auftraggebers



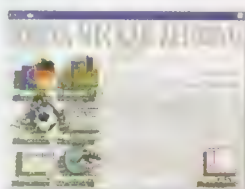
Trekker



Netscape Trainer



Virging Music City



T-Online in allen Lebenslagen

Trekker

Wer ein richtiger Fan von „Raumschiff Enterprise“ und dessen Serien werden möchte, muß schon hollisch auf die Sprachregelungen im Star-Trek-Universum aufpassen: Ein Trekkie ist jemand, der die Serien regelmäßig anschaut und sich über neue Folgen freut. Ein echter Trekker aber ist nur der, der sich die Haare wie Jean Luc Picard schneiden läßt oder sich zum Klingonen maskiert. Für letztere Hardcore-Fans ist deshalb das Trekker-Forum gedacht, das eine Tausch- und Kaufbörse bietet, aber auch intergalaktische Cocktailrezepte oder selbstgestrickte Kurzgeschichten und Bilder liefert.

Hauptbestandteil des Angebots sind aber die Voyager-Infos und die Gerüchtecke. Zum Thema Voyager werden alle nötigen Hintergrundinformationen geliefert, und die Gerüchteküche ist die bestinformierte im Netz: So soll Voyager nach der dritten Staffel eingestellt werden, doch die „Next Generation“ geht wieder auf Fahrt!

Trekker

*trekker#

Wertung

Grafik

Inhalt

Funfaktor

Ob Trekker oder Trekkie: Dieses Forum ist ein Muß!

Virgin Music City

Die ganz Großen der Musikbranche entdecken jetzt die Netze für sich: Bertelsmann und Sony nehmen bereits gigantische Bereiche im Internet und anderswo ein, nun hat auch Virgin nachgezogen. Die Virgin Music City betreibt natürlich in erster Linie Promotion für die eigenen Künstler. Doch im Stil eines Lifestyle-Magazins werden Bands, Szene-Gurus oder neue Trends unter die Lupe genommen. Wer darüber hinaus noch richtig Zeit für große Downloads hat und gar nicht warten kann, bis die neuen Scheiben im Regal des freundlichen CD-Händlers von nebenan stehen, wird mit Soundhappchen verwöhnt. Derzeit möchte Virgin vor allem das neue Album von „Skunk Anansie“ bewerben. Die Schrammelband mit der gröligen Afro-Sängerin war die Entdeckung des letzten Jahres. Alles Quatsch! Die beste Band dieses Online-Angebots sind die Bates! Schließlich kommen sie aus Eschwege!

Virgin Music City

*virgin#

Wertung

Grafik

Inhalt

Funfaktor

Online-Musik-Promo ohne nervtötende Betriebsblindheit

Netscape-Trainer

Des Surfers liebster Browser will gepflegt sein: Gerade Neulinge kommen mit den umfangreichen Funktionen von Netscapes Navigator nicht ohne weiteres klar. Zu umfangreich sind die Fähigkeiten seit der Version 3.0 geworden, als daß man sie noch auf einen Blick erkennen und verstehen könnte. Was bitte sind Plug-Ins? Und wie binde ich sie ein? Wie kann ich das Telefonprogramm „Cool Talk“ nutzen? Und warum soll ich den Netscape-Navigator und nicht den Internet-Explorer von Microsoft benutzen? Fragen dieser Art löst das Tutorial von T-Online, indem es verschiedene Topics anbietet, die auf Wunsch größere Textmengen freigeben und detailliert erklären, wo es bei Netscape was zu machen gibt. Grafisch ist dieses Angebot zwar nicht so toll, dafür sind die Inhalte aber um so stärker.

Netscape Trainer

*3474113#

Wertung

Grafik

Inhalt

Funfaktor

Netscape wird entblättert

T-Online in allen Lebenslagen

Natürlich beschränkt sich das Angebot von T-Online keineswegs auf die Bereiche Spiel, Freizeit und Unterhaltung. Vielmehr gibt es für so ziemlich alle denkbaren Themen passende Seiten im großen Online-Dienst der Telekom. Als Appetithäppchen stellen wir hier noch einige Beispiele vor.

Das Reisebüro ReNatour bietet Tips für den Aktivurlaub mit dem Rad, mit dem Boot oder zu Fuß: *296006022#

Das Btx-Plus-Angebot der Rhein-Neckar-Zeitung präsentiert Nachrichten aus Politik, Wirtschaft und Sport: *3468813#

Der weißblaue Autokonzern BMW liefert kurze, klare Infos zu Preisen, technischen Daten und Ausstattungsmerkmalen der aktuellen Modellpalette: *BMW#

Beim Videoshop der Agentur Necker können Kaufvideos online bestellt werden: *33633#

online!

hyper
rechts

hyper
links

onl(ø)ine

search-
engine

router

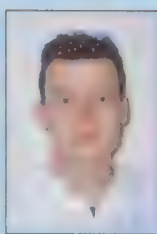
http:
//www.my-world.de

T-Online:
*neckermann#

http:
//www.neckermann.de

AOL:
Kennwort Neckermann

Neckermann
macht's möglich.



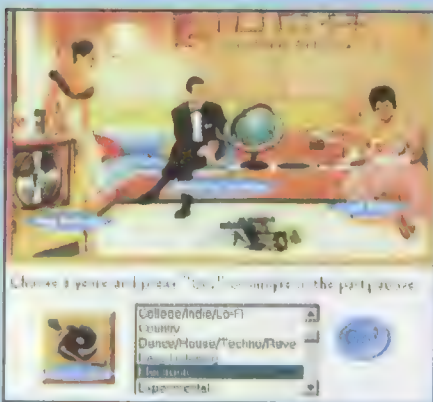
Ihr habt Frust, wirklich die Schnauze voll und möchtet Euren Mitmenschen von Euren Problemen oder schlechten Erfahrungen erzählen? Dann seid Ihr bei **The Fray** genau richtig! Jedoch ist alles etwas künstlerisch angehaucht, also gebt acht auf die Art und Weise, wie Ihr Euren Senf dazugebt!

<http://www.fray.com>



Vor einer Adresse möchte ich Euch ausnahmsweise mal warnen. Unnötige Ladezeiten (und somit Kosten) entstehen durch die Verwendung des **Internet Underground Music Archives!** Obwohl diese Datenbank einen übersichtlichen und komfortablen Aufbau besitzt, findet man beispielsweise unter den elektronischen Bands noch nicht einmal solche Legenden wie Front 242 oder Skinny Puppy. Wer es aber nicht lassen kann:

<http://www.iuima.com>



Für die Rätselfreunde unter uns bietet der **Riddler** eine Menge harte Nüsse, die es zu knacken gilt. Mit der nötigen Geduld lassen sich zudem auch noch nette Preise gewinnen. Sehr gute Englischkenntnisse werden jedoch vorausgesetzt.

<http://www.riddler.com>



Lob, Kritik, Vorschläge und Kommentare wie immer an unsere Redaktionsadresse:

redaktion.pc-spiel@ironic.de

Die Backstage Boys

Microsoft geht ins Musikgeschäft: Eine virtuelle Reise durch die Popgeschichte soll Music Central auf die Sprünge helfen.

Titel:	Music Central 97
Genre:	Multimedia
Hardware:	486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95 oder Windows NT
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 80 DM

Music Central ist eindeutig ein Kind von Cinemania: Der Erfolg des Filmlexikons hat Microsoft so lange nicht ruhen lassen, bis auch die Musikszene ihren eigenen Datenträger bekam – Music Central eben. Die erste Auflage des Musiklexikons konnte den klassischen Druckwerken noch nicht das Wasser reichen. Das digitale Nachschlagewerk war zu sehr auf den amerikanischen Horizont eingeeengt, und das, wo doch die „World Music“ des Pop bis in alle Ecken und Enden der Welt regiert.

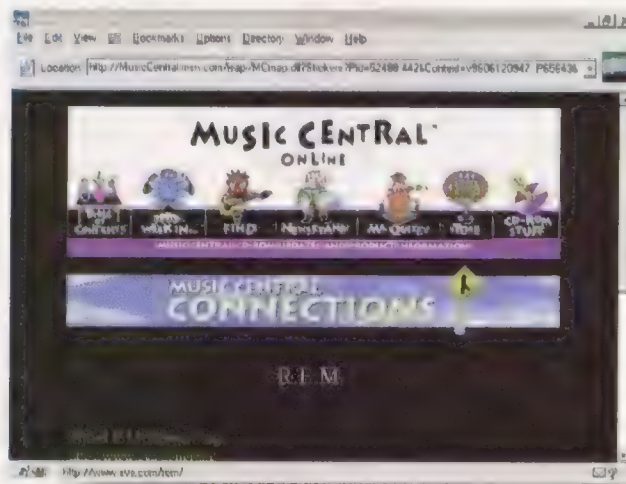
Nackte Fakten

Das soll sich jetzt in der 97er-Edition ändern. Microsoft hat das Programm in Gestaltung und Handling

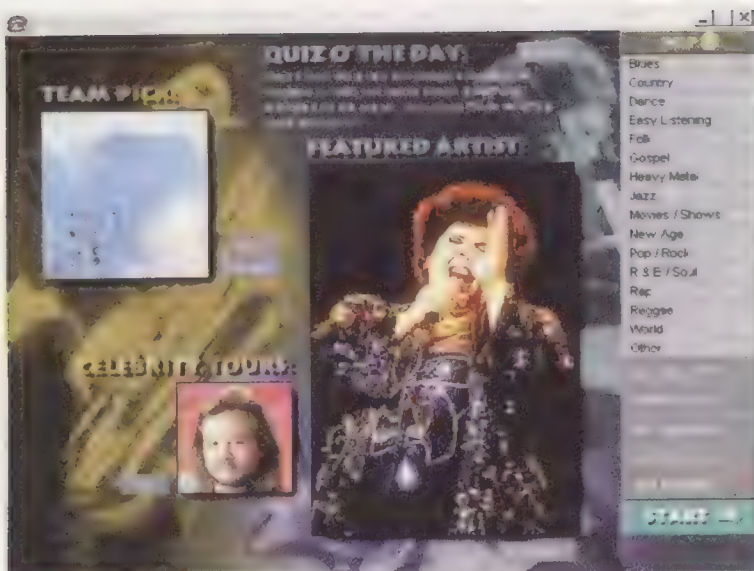
analog zu Cinemania überarbeitet und die Anzahl der besprochenen Musiker und ihrer Werke deutlich erhöht.

Die nackten Fakten: In Music Central 97 finden sich Einträge zu 80.000 verschiedenen Musikalben, es kennt 8000 Künstlerbiographien und bietet 5000 CD-Rezensionen.

Das ist eine Datenfülle, die weitaus größer erscheint als die von Cinemania. Nur: Die Musikbranche ist schnellerbiger, größer und internationaler. Amerika mag das Filmgeschäft dominieren, im Musikgeschäft gibt es aber immer noch nationale Größen. Zwar hat Microsoft erkannt, daß Brit-Pop derzeit unheimlich angesagt ist, doch im wesentlichen geben amerikanische Künstler den Ton auf der CD an. Das ist durchaus wörtlich zu verstehen. US-Stars dominieren die 43 Videoclips und mehrere hundert Soundschnipsel so deutlich, daß man glauben könnte, die Beatles hätten nie einen Fuß auf den Boden der Vereinigten Staaten gesetzt.



Auf der Homepage von Music Central gibt's nicht nur neue Rezensionen, sondern auch Links zu Websites von Bands



Der Albenvorschlag für den Tag auf der Startseite. Oben links ein Cover von Pink Floyd

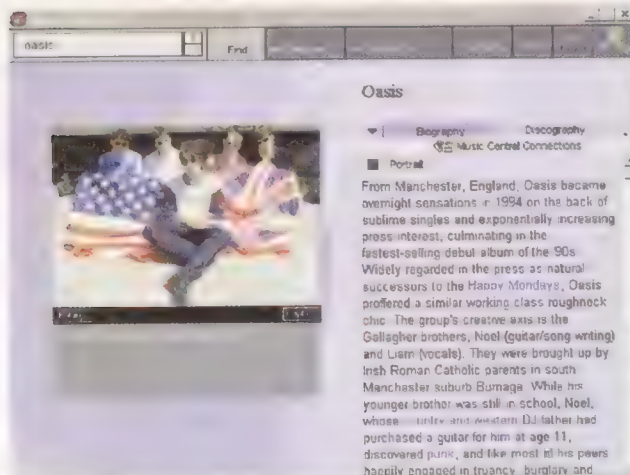
Greise Gruppen

Dabei sind die Beatles in Music Central 97 noch eine der am umfassendsten vorgestellten Bands vom alten Kontinent – und beinahe eine der modernsten. Denn die Videoclips, die man sich anschauen darf, verewigen greise Gruppen wie die Temptations („Papa was a Rolling Stone“), Abba oder Patti Smith („Because the Night“). Dankbar nimmt man zur Kenntnis, daß wenigstens R.E.M. ihren verdienten Platz in dieser Galerie einnehmen dürfen. Überhaupt nimmt die Geschichte viel Raum bei Music Central 97 ein. Die programmgeführten Touren durch die CD erzählen die Geschichte des Blues oder berühmter US-Sänger der dreißiger Jahre. Wer noch mehr Historie braucht, kann überdies auf der Music-Central-Homepage im Microsoft Network neue Module nachladen und dabei gleich ein paar neue Albenrezensionen mitnehmen. Die monatliche Ergänzung ist auch angebracht, denn Music Central 97 stagniert auf dem Stand von 1995. Dafür ist aber die Einbindung des Werks ins Internet, genau wie bei Cinemania, mit einem Mausklick zu erreichen.

Perlen im Meer

Unterscheidungen zwischen den beiden Programmen gibt es nur in der Anwendung von Querverweisen. Music Central 97 kennt zwar auch Kategorien (Hip Hop, Blues etc.), doch das Programm gleicht auf Wunsch jeden beliebigen Eintrag (Gruppe, Künstler) mit ähnlichen Stilrichtungen ab. Wer also Simple Minds als Lieblingsband eingibt, erhält als Hörvorschlag die Bands Midnight Oil, INXS und ein paar andere Namen. Erstaunlicherweise liegt das Programm somit recht nah an den Vorlieben des Musikfans. So bekommt einige Infos über Bands, Sänger oder Sängerinnen, die man sich unbedingt einmal anhören sollte. Leider erfährt man aber nicht so oft, *welches* der Alben der neu gefundenen Perle im Meer der Geschmacklosigkeit auch den Kauf lohnt. Bei nur 5000 Rezensionen des britischen Magazin „Q“ blinkt oft nur die nackte Diskographie vom Schirm. Da hilft dann – wie in den guten alten Tagen – doch nur ein Blick ins Buch.

Michael Suck



Brit Pop at it's best: Oasis und ihre musikalischen Vorbilder werden ausführlich aufgezählt

Action & Geschicklichkeit

Dazu gehören

... Ausflüge in die vollbestückten Waffenarsenale rasanter Welt-raum-Ballereien, die den PC-Monitor mit einem wilden Feuerwerk füllen ...



... und

... abenteuerliche Geschichten, in denen kleine Helden vor großen Monstern Reißaus nehmen und sich mit Riesensprüngen in Sicherheit bringen ...

... sowie

... schwerbewaffnete Helden, die sich als gnadenlose Einzelkämpfer durch endlose Labyrinth kämpfen ...

... aber auch

... titanische Kampfroboter auf fernen Welten, die miteinander um die absolute Vorherrschaft ringen!

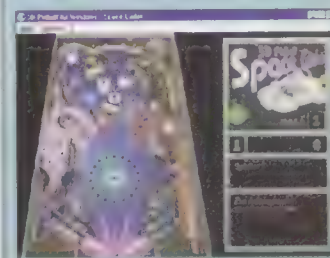
Nichts in der Welt der Computerspiele ist vielfältiger als das weite Gebiet der Action- und Geschicklichkeitsspiele, denen die aktuelle Special-Ausgabe der PC Spiel gewidmet ist. Dort lest Ihr unter anderem:



Was ist dran an 3D-Games?

Gibt es wirklich nur blutrünstiges Geballer, oder finden sich auch Programme, die es tatsächlich wert sind, Spiel genannt zu werden?

Am Anfang war der Space Invader ...



Wie Pacman, Space Invader und viele andere Klassiker dem Genre den Weg ebneten.

Flippern furios

Heiße Action um die rasende Silberkugel. Doch

welche unter den vielen Games taugen was, welche sollte man lieber stehenlassen?

Schwarze Liste ...

Warum wird in Deutschland indiziert, und wie geht es vor sich? Dazu Statements der wichtigsten Institutionen der Softwareindustrie zu diesem brandheißen Thema.

Und natürlich gibt es eine CD mit ausgiebig Shareware, außerdem jede Menge Spieletips und eine umfangreiche Marktübersicht. Die PC Spiel SPECIAL „Action & Geschicklichkeit“ gibt es seit Freitag, dem 6. September, überall dort, wo es Zeitschriften gibt

**PC
Spiel
SPECIAL**

ENTERTAINER

-Schmökertips

von Rainer Scheer

Weitere Wahrheiten

Soeben ist – lang erwartet – die dritte Season gestartet und immer mehr Verlage versuchen, an dem Kuchen „Akte X“ zu verdienen. Schon gibt es offizielle und nicht offizielle Handbücher, buhlen Verlage um die Wahrheit; Ihr wißt, daß sie irgendwo dort draußen liegt. Auch Heyne wollte seine eigene Erfolgsakte öffnen und präsentiert **Die Wahrheit über AKTE X – Geheimnisse, Verschwörungen, Hintergründe**. Die große Skandal-Offenbarung ist dieses Buch nicht, dafür nett angereichert mit kleinen Geschichten und einem Quiz rund um die ersten beiden Staffeln der Serie. Für den echten Fan natürlich ein Muß.

Die Wahrheit über AKTE X – Geheimnisse, Verschwörungen, Hintergründe, von Ngaire Genge (aus dem Amerikanischen von Volker Teitscheid). Heyne Verlag, München 1996. 351 Seiten. 14,90 DM.



Ein Klassiker kehrt zurück

Der Autor E.E. Doc Smith gehört zu den großen Autoren der Science-fiction. Mit seinem Lensmen-Zyklus legte er eine der bemerkenswertesten Arbeiten vor, die ihm auch über das Genre hinaus Anerkennung gebracht haben. Nun veröffentlicht Bastei in zwei großen, preiswerten Sammelbänden die **Abenteuer um den Weltraumzirkus d'Alembert**, die Science-fiction, Thriller und Familiensaga in einem sind. Die einzelnen Romane sind ebenso episch angelegt, wie das auch bei Romanen dieser Art in den siebziger Jahren im allgemeinen der Fall war. Auch heute noch besticht Smith als ein meisterhafter Autor. Leider konnte Smith seine angefangene Reihe selbst nicht mehr vollenden; Stephen Goldin führte das angefangene Werk nach Smith' Tod zum Abschluß. So entstanden zwei Bände (der zweite erscheint im November), die in jeder guten SF-Sammlung einen Platz finden sollten. **Weltraumzirkus d'Alembert – Die Geheimagenten des Imperiums**, von E.E. Doc Smith und Stephen Goldin (aus dem Amerikanischen von Ingrid Rothmann). Bastei Lübbe, Bergisch-Gladbach 1996. 807 Seiten. 12 DM.



Krimis aus der Geschichte

Historische Krimis liegen voll im Trend – Verlage starten ganze Reihen. Leider dient die Historie oft nur als farbenprächige Kulisse, der Vergleich zum Ausstattungsfilm drängt sich nicht selten auf. Mike Ashley hat nun unter dem Titel **Von Rittern, Hexen und anderem Gelichter** eine über 700 Seiten starke Sammlung herausgegeben, in der sich so namhafte Autoren wie Robert van Gulik, Ellis Peters, Paul Harding, Margaret Frazer oder Joe Gores ein Stelldichein geben. Zeitlich sortiert nach Antike/Mittelalter/Elisabethanisches Zeitalter bis zur Viktorianischen Ära eines Sherlock Holmes und der Zeit danach, bietet dieser preiswerte Band richtig gutes Lesefutter für lange Herbstabende.

Von Rittern, Hexen und anderem Gelichter, von Mike Ashley (Hrsg.). Bastei Lübbe, Bergisch-Gladbach 1996. 714 Seiten. 15 DM.



Der goldene Kompaß

Die Überraschung im Herbstprogramm, dies darf getrost festgestellt werden, ist die Veröffentlichung des ersten Teils einer großen Fantasy-Trilogie. Herausgegeben wird **Der goldene Kompaß** vom Hamburger Carlsen Verlag, der auch für sein gutes Comic-Programm und ein breites Angebot an beachtlicher Kinder- und Jugendliteratur bekannt ist. Soeben hat der letzte Teil der Trilogie – auf den wir natürlich noch lange warten müssen – in Großbritannien einen bedeutenden Literaturpreis gewonnen. Aber das Warten lohnt sich, denn der Auftakt zu dem Werk ist ein meisterlich komponiertes Epos, das nicht immer versucht, auf Tolkien oder andere große Vorbilder zu spielen, sondern zeigt, wie moderne Fantasy mit der traditionellen geschickt verwebt werden kann. Wer eine lange Nacht mit **Der goldene Kompaß** hinter sich hat, möchte am liebsten gleich weiterlesen, doch im Augenblick bleibt uns nur ungeduldiges Warten auf die Fortsetzung. **Der goldene Kompaß**, von Philip Pullmann (aus dem Englischen von Wolfram Ströle und Andrea Kann). Carlsen Verlag, Hamburg 1996. 444 Seiten, 42 DM.



Raging Skies (PS-K)

Ein Verbrechersyndikat hat insgeheim eine eigene Streitmacht aufgebaut, um die Weltregierung zu schwächen und die angeschlossenen Länder zu erpressen. Die Hauptbedrohung aus der Luft zwingt das Verteidigungsministerium zum unerbittlichen Einsatz von erfahrenen Piloten, die die feindlichen Basen ausmachen und zerstören.

Raging Skies ist der erste Flug, der den Sony-Analogstick unterstützt. Aber auch mit dem normalen Pad kommt helle Freude auf, wenn in zwölf heiklen Missionen, die Luft-, Wasser- und Bodenangriffe umfassen, die strategischen, fliegerischen und kämpferischen Fähigkeiten des Spielers über Sieg oder Verderben entscheiden. Das Sony-Game besticht durch seine exzellenten Grafiken, die akkurate Steuerung und das actiongeladene Gameplay.



Complete Davis Cup Tennis (PS-K)

Die Tennis-Simulation aus dem Hause Telstar bietet eine Reihe von verschiedenen Spieloptionen, wobei die Möglichkeit, einen „echten“ Davis-Cup-Wettbewerb auszutragen, – natürlich – am interessantesten ist. Getreu den internationalen Regeln wird hier entschieden, wer schlussendlich die „häßlichste Salatschüssel der Welt“ in seinen Händen hält.

Spielerisch kann das Game nicht immer das halten, was in der deutschen Anleitung versprochen wird. Die Steuerung kann jeder verstehen; schon nach einigen Minuten hat man's gerafft, daß die unterschrittene Vorhand – plus Richtungsknopf – fast immer einen erfolgreich abgeschlossenen Return, long-line, ergibt. Im Vergleich zu

Codemasters **Pete Sampras Extreme Tennis** hinkt es zwar leicht hinterher, dennoch ist **Complete Davis Cup Tennis** empfehlenswert.

Formel 1 (PS-K)

Schlichter Titel, große Wirkung. **Formel 1** von Psygnosis hat eingeschlagen wie eine Bombe. Die Gründe dafür sind 17 originalgetreue WM-Grand-Prix-Strecken, offizielle FOCA-Lizenz, alle 13 Teams der Saison '95, alle Piloten (einschließlich Schumacher, Frenzen, Hill und Mansell), hervorragende Grafiken, echte Motoren Sounds und ausgezeichnete Steuerung.

Hinzu kommen die deutsche Sprachausgabe, die von Jochen Maas gesprochenen Kommentare zum Rennverlauf, die DAT-aufgezeichneten Sounds und das Surround-Feeling sowie die verschiedenen Kameraperspektiven.

Alles deutet darauf hin, daß dieses Produkt sich die Pole Position im PS-X-Rennspielolymp sichern wird. Allerdings werden die von **Formula 1 Grand Prix 2** (PC) erwähnten Profis die bisweilen einfach zu bewältigenden



32-Bit-Zone



Lust auf 'ne Runde Adventure-Schwimmen? Na, dann ist man bei **Aqua-naut's Holiday** im richtigen Element. In dem 3D-Unterwasser-Abenteuer geht es darum, versunkene Dinge aufs Fest-

land zu bringen. Über 120 verschiedene Arten von Meeresleben – von Seeschildkröten über Delphine bis hin zu Haien – begegnen uns auf der Suche nach Maya-Ruinen, Schiffswracks oder untergegangenen Städten und Zivilisationen. Ein Adventure ohne Streß: Man baue sich ein Korallenriff oder kommuniziere mittels Klangsprache mit den Fischen. (PS-X, Anfang Dezember). ♦

♦ Wir warten aufs Christkind – und auf **Tiger Shark**. Der 3D-Shooter ist leider noch nicht ganz spruchreif, wenn's um den Erscheinungstermin geht. Trotzdem ist das Schiffeversenk-Spiel der knallharten Art schon jetzt hitverdächtig. (PS-X). ♦

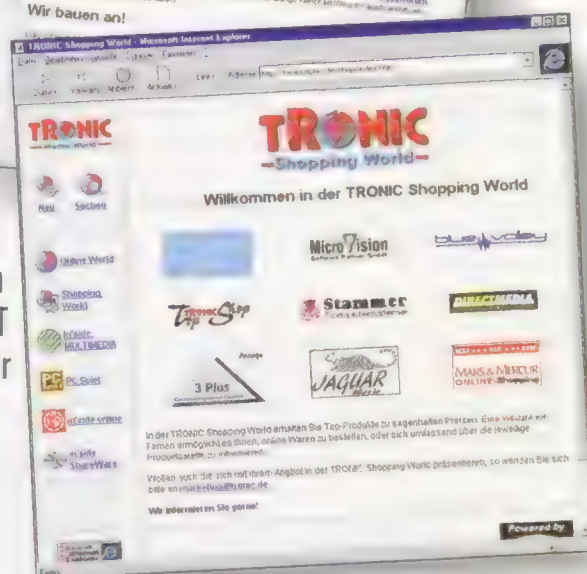
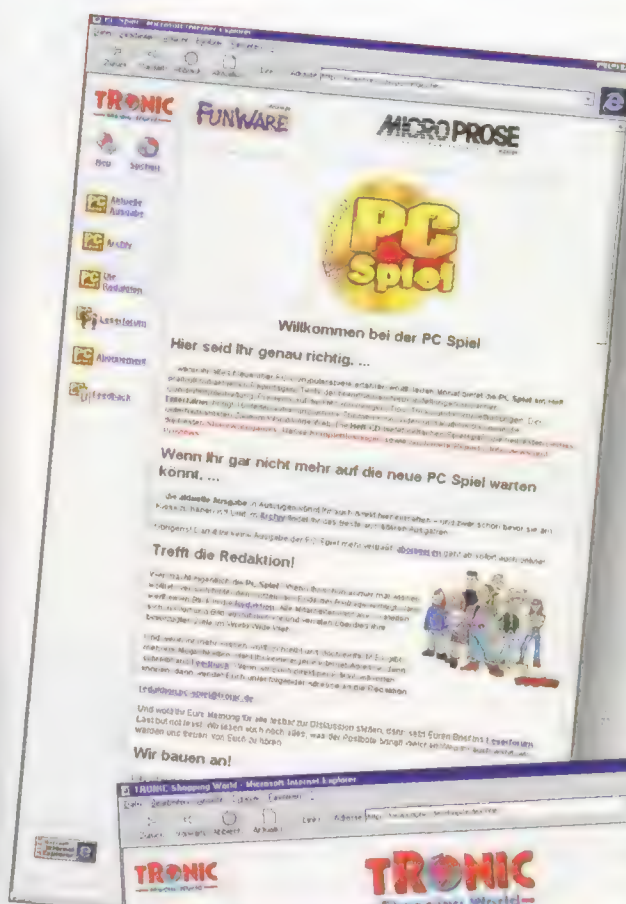
♦ Noch rechtzeitig vor dem Christfest soll **SlamScape** für einen Platz unter den deutschen Weihnachtsbäumen bereitste-

hen. Man düse mit futuristischen Vehikeln in der 3D-Landschaft herum und füttere die



@chtung!

Das ist Ihre **Einstiegsadresse** für das Internet:
http://www.tronic.de



Tägliches Update unserer Homepage

Auszüge aus unseren aktuellen
Publikationen sind schon vor EVT
im Web abrufbar

Bei uns wird



Ihre Werbung

garantiert nicht übersehen!

sprechen sie mit uns!

Tel.: 0 56 51/929 - 192

TRONIC
Media World

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
<http://www.tronic.de>
e-mail: info@tronic.de

Orion Burger

Fast food mit IQ

Fast food ist in aller Munde, sowohl im positiven als auch im negativen Sinne. Eidos bringt jetzt unappetitliche Burger in Bits&Bytes-Form auf den Markt und hat dabei den Mund wahrlich nicht zu voll genommen!

Wenn man an Burger denkt, dann denkt man meistens an matschiges Dressing, getrocknete Zwiebeln, weiche Brötchen und zwangsläufig auch an McDreck und BSE. In Eidos' neuestem Comic-Adventure **Orion Burger** ist das

sationen) fordern, daß ausschließlich intelligenten Lebewesen für die Fleischproduktion verwendet werden. Solche Begrenzungen passen dem fiesen Zlarg natürlich überhaupt nicht, schließlich ist er für die Proteinbeschaffung zuständig und hat erst kürzlich auf Mutter Erde uns Menschen entdeckt. Bevor der Begriff Homo sapiens für die Speisekarte eingeplant wird, müssen zwangsweise erst einmal IQ-Tests mit der fremden Rasse gemacht werden. Spieler schlüpfen in die Rolle des entführten Wilbur Wafflemeier, der die komplizierten IQ-Tests zu überstehen hat.

Zum Glück bietet Orion Burger nicht nur eine klasse Story, sondern auch eine exzellente Spielbarkeit. Wilbur befindet sich wegen eines Defekts des Abductotrons (Anlage zum Beamen von Personen) in einer Zeitschleife und kann deshalb immer wieder in sein Heimatdorf Boonsville zurückkehren, um die richtigen

Gegenstände zur Lösung der Tests zu besorgen. Der leidige Nachteil: Schafft man es nicht innerhalb der ablaufenden Zeitschleife, an die begehrten Gegenstände zu kommen, müssen die meisten Objekte erneut beschafft werden. Einen Teil besorgt Wilbur jedoch ganz automatisch, Speedy-Gonzales-mäßig, wieder, so daß der Frust erst gar nicht überhand nimmt.

Passend zur feinen Comic-Grafik und zu den hübschen Animationen wird das Geschehen durch eine hervorragende Sprachkulisse aufgefrischt. Unter anderem hat man die Syn-

Orion Burger

Zum Sattsehen!

Zugegebenermaßen bin ich überhaupt kein Freund von Imbiß-Fraß. Aber hat man erst einmal das Intro von Orion Burger gesehen, dann weiß man die Qualität irdischer Hamburger zu schätzen. Denn wer knabbert schon gerne auf Tentakeln oder außerirdischen Riesenraupen herum? Bestes Mittel gegen den Brechreiz, den Orion Burger auslöst, ist das Spiel selbst. Die Grafik ist herrlich anzusehen und das Adventure selbst bietet eine Menge Spielspaß und komplexe Rätsel.

Thomas



Ob diese Bullen für Frikadellen geeignet sind?

chronsprecher für die Stimmen von Woody Allen, Duffy Duck und Anthony Quinn engagiert. Bei der Anzahl von witzigen Dialogen bleibt kaum noch Platz für Langeweile!

tri



Tante Polly mixt uns einen Obstsaff

Fleisch mit Sicherheit BSE-frei, da die Zutaten allesamt von frischen, nicht-britischen Aliens stammen.

Die größte Fast-Food-Kette des Universums hat ein Problem: Kunden (und Alien-Rechtsorgani-

Schleimig, grün und fies: Zlarg und sein Assistent



Orion Burger		
Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk		
Wertung 		
Grafik 	Sound 	Komfort
Was uns auffiel: + herrlich bunte Comic-Grafik im Disney-Stil + qualitativ ausgefallene Dialoge		
Hersteller: Eidos		Preis: 100 DM

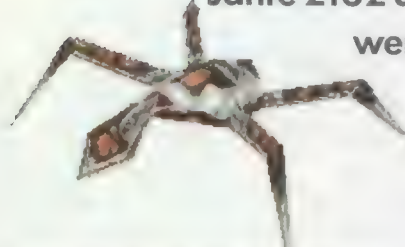


Ein Planet-Runner in der Außenansicht



Blechkameraden

Solange es Menschen gibt, wird es auch Kriege geben. Das sollte man zumindest annehmen. Interplay zeigt uns jetzt, wie wohl die Kriege im Jahre 2132 aussehen werden.



Solche Krabbeltiere sind schon mit einfachen Lasern leicht zu zerlegen

sind schon mit zu zerlegen



Activisions *Mechwarrior* machte es seinerzeit vor, was Interplay heute besser machen will: die Schlacht mit Kampfrobotern um Planetenterritorien nämlich. Und so gehörte im Jahre 2132 Erkundungen des Weltraums und die Kolonisation von Planeten zur Tagesordnung. Ein Leben im All könnte so schön friedlich sein, wären da nicht immer wieder die Bösewichter, die einem die Suppe kräftig versalzen.

Jüngst drang die Meldung zur obersten Kommandoebene vor, daß

auf Lanois 3 eine Bergbauanlage auf unerklärliche Weise außer Betrieb gesetzt wurde. Von fremdartigen Lebewesen, die

ihre Finger, Tentakel, Krallen oder was auch immer im Spiel haben sollen, ist ebenfalls die Rede. Höchste Zeit für eine Erkundung des Gebietes.

An dieser Stelle sind die Fähigkeiten der Spieler gefragt. In einem schwer bewaffneten Kampfroboter sitzend, läuft man über drei verschiedene Planetenoberflächen durch insgesamt 50 (nichtlineare) Missionen, die es ganz schön in sich haben. Manchmal gilt es einfach nur, soviel Munition wie möglich zu verbraten, um sich lästige Alien-Roboter vom Leib zu halten oder feindliche Gebäude zu zerstören. In anderen Missionen hingegen ist Geschick gefragt, um beispielsweise fliehende Bergarbeiter zu beschützen oder alliierte Fahrzeuge zu eskortieren. Hinter jedem Hügel der bergigen Planetenoberfläche könnte ein weiterer der 20 unterschiedlichen Roboter stehen, der einem Raketen um die Ohren balzt.

Alle Missionsziele werden auf einer topografischen Übersichtskarte dargestellt

und zudem mit einer ausgezeichneten digitalen Stimme bis ins letzte Detail erläutert. Zunehmend verbesserte Waffensysteme und robustere Roboter-Chassis geben *Shattered Steel* im weiteren Verlauf eine besondere Note. Ebenfalls gelungen ist die flüssige SVGA-Voxel-Grafik, bei der teilweise richtig die Fetzen fliegen und trotz flammender Infernos nur ein leichtes Ruckeln zu bemerken ist.

tri



Zum Glück nur ein laufender Gegner. Ziele in der Luft sind um einiges hartnäckiger

Einer gegen alle!

Gratulation, Interplay! *Shattered Steel* bietet nicht nur exzellente Grafiken, sondern auch knallharte Action mit Langzeitmotivation! Interplays Absicht, eine ernsthafte Konkurrenz für *Mechwarrior* auf den Markt zu bringen, ist in meinen Augen durchaus gelungen. Richtig heiß wird es aber erst, wenn man mit mehreren Spielern im Netz gegeneinander antritt. Ganze 16 Spieler können im Netzwerk dabei sein!

Thomas

Shattered Steel

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik

Sound

Komfort

Was uns auffiel:

+ alte Voxel-Technologie geschickt eingesetzt
+ hochqualitative Videosequenzen
+ gelungene Sound-FX

- extrem hoher Schwierigkeitsgrad

Hersteller: Interplay

Preis: ca. 100 DM

Mechwarrior 2 – Mercenaries

Wir schreiben das dritte Jahrtausend. Die Menschen haben längst ihre Heimatwelt verlassen und die Weiten des Weltraums besiedelt. Doch statt sich friedlich zu vermehren, zieht man lieber mit riesigen Kampfmaschinen in den Krieg!

Die ausgezeichnete Grafik sorgt für authentische Spielatmosphäre

Stählerne Söldner

Je nach Typ zwischen zehn und fünfzehn Metern hoch, annähernd menschenähnliche Gestalt, gepanzert, daß je-
de Schildkröte vor Neid erblassen würde, und bis unter den Scheitel mit High-Tech-Waffensystemen vollgestopft. So sieht in der Regel ein Battlemech aus. Mit diesen Vehikeln, die es in den verschiedensten Ausführungen gibt, werden die Kriege des vierten Jahrtausends geführt. Zwischen den vielen verfeindeten Parteien treiben sich in diesem Konflikt auch Söldnergruppen herum. Zunächst als Einzelkämpfer, später als Führer einer ganzen Söldnerrotte, steigt man als Spieler in die Handlung von **Mercenaries** ein. Nach einigen Übungsmissionen geht es mitten hinein in die heißesten nur vorstellbaren Mech-Gefechte.

Aber bevor der Kampf losgehen kann, muß zunächst das Bankkonto auf der Reihe sein, denn der Söldnerhaufen muß wirtschaftlich arbeiten. Sind die lukrativsten Aufträge ausgewählt, geht es los. An Bord eines Transportschiffs begibt man

sich zum Einsatzplaneten und dort nach einer kurzen Einsatzbesprechung hinein in die Missionen bzw. in die fließend scrollenden 3D-Szenarien, auf die der Spieler aus dem Cockpit seines Mechs schaut. Mit Waffensystemen wie Lasern, schweren MGs und Lenkraketen gilt es nun, die Einsätze zu meistern. Die dabei gesteckten Ziele sind bunt gemischt: Konvois identifizieren und vernichten, Verteidigungsanlagen ausheben, Geleitschutz geben oder Strafexpeditionen leiten. In jedem Fall jedoch sind die Aufträge aktionsgeladen. Nach bestandener Einsatz gibt es Geld, das auch dringend benötigt

Medi-fig gut



Run Baby run! Dieser Mech-Gegner nimmt Reißaus

wird: Einerseits brauchen die Mechs Reparaturen, und andererseits können nur mit der nötigen Barschaft weitere Söldner angeheuert und zusätzliche Bewaffnung gekauft werden, die in späteren Missionen gebraucht werden. Nur zu Anfang des Games kann Geld noch so „leicht“ verdient werden!



Mechwarriors 2

Systemvoraussetzungen: P60, 8 MB RAM (16 MB unter Windows 95), VGA, ca. 65 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik

Sound

Komfort

Was uns auffiel:

+ echtes Mech-Feeling

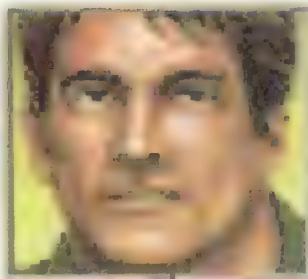
- + komplex, aber nicht kompliziert

- **Interpretiert sehr viel Festivalspeicher**

Hersteller: Activision

Preis: ca. 100 DM

**Rummel nicht nur auf
der Wiese, in Mercena-
ries wird auch in
Städten gekämpft**



Rudy Roberts, genannt Luchsauge, macht mit. Damit gehört ein Profisöldner zum Team

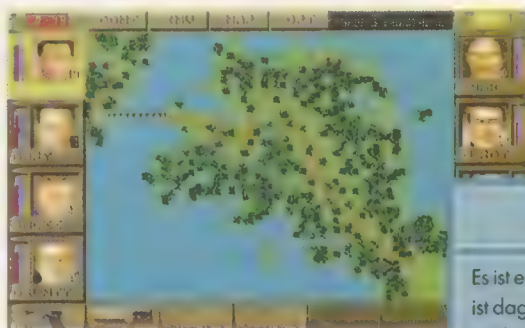
Mit ein paar Patronen mehr

Immer wenn irgendwo auf der Welt Kastanien aus dem Feuer zu holen sind, an denen sich keine Regierung offiziell die Finger verbrennen will, müssen die Söldner von A.I.M. ran.

Die Vereinigung internationaler Söldner, englisch Association International Mercenaries oder kurz A.I.M., ist eine Organisation, die im geheimen operiert. Wer auf der Suche nach Personal für einen kleinen Putschversuch ist oder schnell mal eine Militäρχunta stürzen muß, der findet hier geeignete Mitarbeiter.

Siebzig verschiedene Söldner stehen auf der A.I.M.-Vermittlungsliste und warten auf Arbeit. Vom ehemaligen Terroristen,

über Sprengstoffexperten bis zum Psychopathen reicht das Angebot, aus dem man als Spieler von *Deadly Games*, der Fortsetzung zu *Jagged Alliance*, wählen kann. Je nach Auftrag und vorhandenen Geldmitteln kann man Mitarbeiter anheuern. Preise und Leistungen der einzelnen Söldner variieren dramatisch: Gut ausgerüstete und fähige Experten gibt es nicht unter

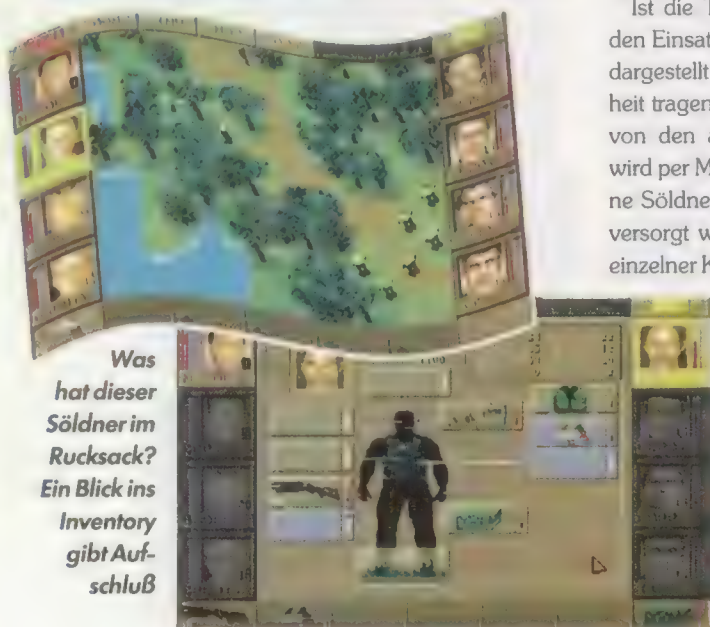


Die Übersichtskarte zeigt das komplette Einsatzgebiet

Söldnerseelen

Es ist ein zweiter Teil, soviel steht fest. An sich ist dagegen nichts einzuwenden, doch hier ist der Nachfolger nicht so recht geglückt. Das Dilemma des Games sind die zu spärlichen Neuerungen. Da können auch neue Waffen und zusätzliche Geländetypen nur wenig ändern. SYGA-Grafik wäre durchaus wünschenswert gewesen. *Deadly Games* ist eigentlich nur *Jagged Alliance*-Neueinsteigern ans Herz zu legen oder wirklich begeisterten Fans.

Heiner



Was hat dieser Söldner im Rucksack? Ein Blick ins Inventory gibt Aufschluß

1000 Dollar, der irre Psycho, der mit der elektrischen Heckenschere darauf aus ist, planlos möglichst viele Gegner zu killen, ist schon für 50 Dollar dabei.

Ist die Truppe beisammen, geht es in den Einsatz, der aus der Vogelperspektive dargestellt wird. Alle Mitglieder einer Einheit tragen Kleidung einer Farbe, um sich von den anderen abzuheben. Gesteuert wird per Maus, mit der Zug um Zug einzelne Söldner ausgewählt und mit Befehlen versorgt werden. Wie viele Aktionen ein einzelner Kämpfer pro Zug erledigen kann,

darüber entscheiden die vorhandenen Bewegungspunkte. Jede Aktion verbraucht Punkte; sind keine mehr übrig, muß der betreffende Söldner bis zum nächsten

Rummel im Dschungel. In dieser Mission müssen die Jungs zum Evakuierungspunkt gelotst werden

Zug untätig bleiben. Es folgt der Zug der gegnerischen Partei, die nun wiederum ihre Bewegungspunkte benutzt. Dieses Zug-für-Zug-Verfahren wird nur unterbrochen, wenn ein Söldner, egal von welcher Partei, in das Sichtfeld eines Gegners läuft. Der Gegner erhält dann Gelegenheit zu reagieren (zu schießen), was er allerdings nur kann, wenn er noch über genügend Bewegungspunkte verfügt.

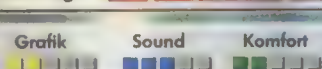
Zimperlich geht es nicht gerade zu in diesem Söldnerrepos. Da wird gemeuchelt, gesprengt und der Feind auch schon einmal hinterrücks erschossen. Missionen, die durch Dschungelgebiete, Eis- und Sandwüsten führen, gibt es reichlich. Wie viele Gegner in einer Mission auftauchen, wie clever die sind, wie gut oder schlecht die eigene Mannschaft ausgestattet ist, läßt sich einstellen. Wer alle Missionen durch hat, kann sich mit einem Editor neue bauen und die zu ganzen Kampagnen zusammenstellen. Natürlich fehlt auch eine Netzwerkoption nicht.

hs

Deadly Games

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk

Wertung



Grafik

Sound

Komfort

Was uns auffiel:

+ eingebauter Mission-Editor
+ zusätzliche CD für Netzwerkspiele enthalten

- "man" Söldner

Hersteller: Sir-tech

Preis: 100 DM

2 X NEU, 2 X GUT & GÜNSTIG

* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH. Preisangaben zuzüglich Porto und Verpackung.

ART NR. CDR3052
DM 49,95*



Bei einer Änderung des Steuergesetzes bis Ende 1996 erhalten registrierte Benutzer ein kostenloses Update!

IKARUS STEUER 96/97

STEUERTIPS: Datenbank mit über 100 Steuertips, abrufbar per Icon und aus den jeweiligen Formularabbildungen (z.B. Kinder, Kapitalvermögen, Immobilien, Neuheiten 96 etc.)

MUSTERBRIEFE: Es stehen 5 ausfüllbare Musterbriefe für typische Fälle von steuerlichen Belangen zur Verfügung. Zusätzlich kann ein Musterbrief auch komplett selbst erstellt werden.

ANLAGEN: Ausdrucken der offiziellen Anlageblätter sowie individueller Zusätze zu den einzelnen Formularabschnitten, z.B. "weitere Arbeitsmittel", "Fortbildungskosten" oder selbst definierte Abschnitte.

BEISPIELE: Zur Verdeutlichung der Handhabung des Programms haben Sie die Möglichkeit ein selbstablaufendes, repräsentatives Beispiel am Bildschirm mitzuverfolgen.

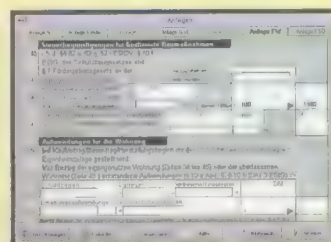
PASSWORTSCHUTZ: damit vertrauliche Daten nicht für jeden zugänglich sind...

Mit umfangreichem Begleitbuch!

HILFE: Neben einer kontextsensitiven Windows-Hilfe steht Ihnen die "Autohilfe" von IKARUS STEUER 96/97 zur Verfügung. Sie gibt Anweisungen zu steuerrechtlichen Fragen der jeweiligen Situation bzw. der aktuellen Formularzeile.

TABELLEN: Tabellenfunktion mit Berechnungsautomatik

NOTIZBLOCK: für Anmerkungen, "Steuergeheimnisse" etc.



Sparen Sie sich den Steuerberater!

IKARUS STEUER 96/97 ist ein komfortables, leicht zu bedienendes Einkommensteuerprogramm für das Steuerjahr 1996/97. Basis ist die Eingabe in logischen Abschnitten, direkt auf den offiziellen Formularen. Das Programm bietet neben der automatisierten Eingabe auch die "freie" Eingabe der Steuererklärung.

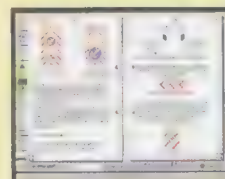
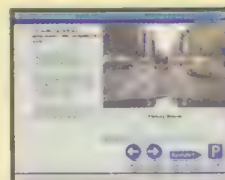
IKARUS FAHRRSCHULE

Mit den Originalfragen, -antworten und -bildern des amtlichen Fragenkatalogs!

Der sichere Weg zum Führerschein!

FEATURES:

- intuitive Bedienung
- klare, große, animierte Bilder
- Programmführung durch Verkehrszeichen
- Online-Tutorial ("Verkehrslotse")
- Visualisierung von Fragenkatalog und Lernstand
- 368 Buchseiten der wichtigsten Texte zum Straßenverkehrsrecht (StVO, StVZO, StVG, StGB ...) sind in die Hilfefunktion integriert: automatisches Aufschlagen, Lesezeichen, Blättern und Suchen



Der Autor von ADAC-FLP (FührerscheinLernProgramm) legt hier eine völlig neu programmierte CD-ROM-Fassung vor. IKARUS Fahrschule bietet verschiedene Lernarten, wie z.B. Prüfung, Wettkampf, Üben etc., ist leicht zu bedienen und für die Führerscheinklassen 1a, 1b, 2, 3, 4 und 5 geeignet!

ART NR. CDR3651
DM 49,95*



Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.cdv.de>

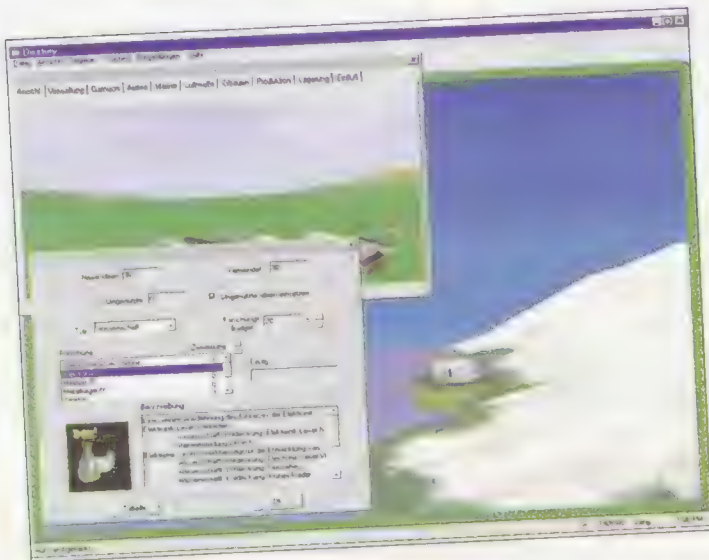
BESTELL-HOTLINE:

0721/97224-0

FAX: 0721/
97224-24

CDV Software GmbH,
PF 2749, 76014 Karlsruhe





Destiny

Erst in letzter Sekunde fertig: die komplett deutsche Version

Superzivilisation

Interactive Magic, die Firma des ehemaligen Microprose-Mitbegründers „Wild Bill“ Stealy, kann alte Lieben nicht verbergen. Nun bringt man im Vertrieb von Software 2000 Destiny, eine Art Super-Civilization.

Bei Interactive Magic stehen alle Zeichen auf Internet. Die große Vision sind gewaltige, weltumspannende Multiplayer-Partien. Der Preis: Um dennoch vernünftige Ablaufgeschwindigkeiten zu garantieren, ist die Qualität der Grafik nicht mehr mit aktuellen Maßstäben zu messen. Dieser „Makel“ haftet auch dem jüngsten Strategiespiel der Firma an, obwohl es für sich allein doch eher auf den herkömmlichen Solospieler-Markt zielt.



Destiny ist mit Titeln wie *Civilization* eng verwandt, verhält sich allerdings zum genannten Microprose-Hit wie ein Schwerlast zur Limousine: Alles ist nicht unbedingt schöner, aber beachtlich größer – auch die Herausforderung, das Ding zu meistern! **Destiny** bietet Echtzeit-Strategie als Standard, läßt sich allerdings auf Wunsch in einen Rundenmodus schalten.

Megasim

Für diejenigen, denen *Civilization* als Simulation immer noch zu wenig bietet, die sich eine deutlich anspruchsvollere Herausforderung ihrer strategischen Fähigkeiten auf demselben Feld wünschen, ist **Destiny** wohl ein unbedingtes Muß. Für schnelle, auch kurzweilige Partien – oder für Genre-Neulinge – taugt das Game dagegen eher weniger, und in puncto Bedienungskomfort würde man sich auf jeden Fall noch Verbesserungen wünschen. Daß zum Beispiel häufig notwendige Mengenangaben in zahlreichen Dialogen mit winzigen Schaltern einzeln hochgezählt werden müssen, nervt ausgesprochen.

Stefan

Während bei ähnlichen Games Bevölkerung, Gebäudetypen, Waren und so weiter durch stark abstrahierte Werte repräsentiert werden, geht es hier weitaus realistischer zu: Wachsende Städte dehnen sich immer weiter aus, die Einwohnerzahl nimmt unter günstigen Umständen sprunghaft zu, und stets muß dann zwischen drohender Arbeitslosigkeit oder Wohnungsnot und problematischer Überproduktion von Waren austariert werden.

Völlig neuartig ist eine 3D-Ansicht der Spielwelt. Gerade die ist grafisch grobschlächtig und scheint oft ziemlich überflüssig, bringt aber einen zusätzlichen Kick ins Spiel, wenn man sich entscheidet, militärische Auseinandersetzungen persönlich auszufechten. Es entwickeln sich nämlich Spiele im Spiel, wenn man als Kämpfer inmitten der eigenen Truppen unmittelbar ins Geschehen eingreift.

Ganz zu Anfang entscheidet man sich zwischen verschiedenen Spielzielen militärischer, wirtschaftlicher oder evolutionärer Art bzw. einer Mischung aller Einzelziele, nimmt Einfluß auf die Gestaltung der Spielwelt (mehr Land oder mehr Wasser, Naturkatastrophen und so weiter), bestimmt die Zahl der Gegner (bis zu sieben) und erreicht so ganz unterschiedliche Spielverläufe, auf Wunsch auch im Netzwerkspiel.

Beeindruckend ist schließlich die Zahl der Forschungsergebnisse, Einrichtungen und der herzustellenden Produkte. Gemeinsam mit einer mitgelieferten Online-Enzyklopädie, die historische Informationen zu jedem einzelnen Punkt liefert, kann man das Game eher als jedes bisherige seiner Art als erlebten Geschichtsunterricht bezeichnen.

sma

Destiny

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, ca. 50 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik

Sound

Komfort

Preis

Was uns auffiel:

- + Voraussetzungen für den Spielverlauf lassen sich maßschneidern
- + mehr Realismus als je zuvor im Genre
- + sehr überumständliche Bedienung
- + schlechte Gimmicks, die äußerst schlicht ausfallen

Hersteller: Interactive Magic

Preis: ca. 100 DM

Der Joker gewinnt immer



MATROX MYSTIQUE

ab DM 399,-
(2 MB SGRAM)

**Die komplette 3D Entertainment
und Multimedia Solution für zu Hause**

- MGA-1064SG Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basisboard

- 2 MB aufrüstbar auf 4 MB SGRAM
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- TrueColor bei 1280 x 1024 mit 4 MB

- Beschleunigtes 3D-Hardware-Texture-Mapping bis 25 Millionen Texels
- Top Windows Performance mit über 20 Power-Features

- Überragendes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdächtige DOS Performance aufgrund 32-Bit VGA Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM



POWERED BY
MGA
64-BIT GRAPHICS

Für weitere Informationen schicken oder faxen Sie diesen Coupon an Matrox GmbH

Name, Vorname

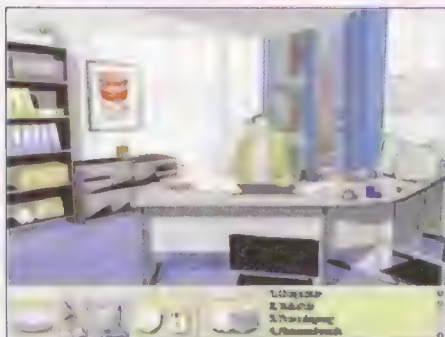
Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

matrox

Matrox Electronic Systems GmbH, Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-614 44 74 33, 385/Mailbox
089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

© 1994 All rights reserved: Matrox, Matrox MGA



Der Chef in seinem Stübchen. Hier fühlt sich der Planer wohl



Ihr Firmengebäude – das Zentrum eines aufstrebenden Imperiums



Eine Niederlassung in Amsterdam. Was könnte von hier aus wohl exportiert werden?



Würden Sie diesem Mann Ihre Kurierpost anvertrauen?



Immer gut informiert sein, dazu bedarf es auch einer funktionierenden Telefonzentrale

Planspiele

Der Planer 2

Wer ein Transporttycoon werden will, der muß früh aufstehen und auch sonst recht ausgeschlafen sein. Daß sie nicht von gestern sind, haben auch die Designer von Greenwood bewiesen, indem sie dem Hit DER PLANER einen zweiten Teil folgen ließen.

Der Planer, diese Managersimulation war vor gut drei Jahren der Überraschungserfolg der Saison. Das Debütprogramm der Firma Greenwood kam damals außerordentlich gut an, so daß ein zweiter Teil fast zwangsläufig folgen mußte. **Der Planer 2** liegt nun vor und schickt sich an, den Vorgänger in jeder Beziehung zu überrunden.

Das Game ist im Kern zwar immer noch eine Manager- bzw. Business-Simulation, doch lassen sich die Spielziele, die zum Gewinnen einer Partie erreicht werden müssen, auf die unterschiedlichste Art und Weise einstellen. Zusammen mit den Actionsequenzen ergeben diese vielen Optionen im Resultat sehr unterschiedliche Spiele.

Doch zurück zum Game, bei dem es meist immer noch darum geht, ein Tycoon zu werden. Doch der Weg dorthin ist lang und beschwerlich. Wer eine Million verdienen will, muß bei der ersten Mark anfangen, und um die in die Kasse zu kriegen, bedarf es eines Büros, in das die Kasse gestellt werden kann. Nachdem eine Stadt zum Standort des Hauptquartiers auserkoren wurde, geht es mittels großkalibrigem Mercedes auf Stadtrundfahrt. Die stellt sich auf dem Monitor als gemächliche Actioneinlage dar, bei der die durch den Makler vorgeschlagene Immobilie gefunden werden muß. Danach gilt es, das ganze Tralala zu erledigen, das bei einer Firmengründung anfällt: Konten eröffnen, Personal einstellen und die Werbetrommel rühren.

Der erste Mann, der angeheuert wird, ist ein Personalchef, der sich ab sofort mit der Neueinstellung von Mitarbeitern bzw. mit deren Betreuung beschäftigen muß. Ab hier wird das Spielgeschehen zu einem facettenreichen Spiegel der großen Geschäftswelt, der dem Spieler mit seinen vie-

len verschiedenen Optionen einiges an Konzentration abverlangt. Denn hier müssen neben Werttransporten, Speditionsgeschäften, Personenschutz, Tourismus und Stadtrundfahrten verschiedene Unternehmenszweige nacheinander aus dem Boden gestampft werden.

hs

Ein schlauer Plan

Der Aufguß ist gelungen, denn im Vergleich zum ersten Teil hat sich hier wirklich deutlich etwas getan. Alle Teile der Manager- und Business-Simulation sind durchweg gelungen und authentisch. Auch für die Fremdenverkehrsidee und die vielen interessanten und authentischen Stadtinformationen gebührt dem Game ein Lob. Die Actionsequenzen, wie z. B. die Stadtfahrt zum Maklertermin, hätte man sich jedoch sparen sollen: Sie sind ziemlich bescheiden und trüben den guten Gesamteindruck. Unterm Strich haben Greenwoods Mühen uns ein sauberes, sehr komplexes, recht abwechslungsreiches, aber bisweilen sprödes Spiel beschert.

Heinrich

Der Planer 2

Systemvoraussetzungen: 486/DX33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:

+ äußerst komplex
+ ziemlich abwechslungsreich

- immer verwirrend in seiner Vielfalt

Hersteller: Greenwood Entertainment
Preis: ca. 100 DM

Bullen mit Biß

Sega legt langsam los und erobert die deutsche PC-Szene. Konsolenumsetzungen wurden in letzter Zeit häufiger gesichtet. Jetzt kommt ein Shootie der besonderen Art.

Zur Hintergrund-story: Es gibt eigentlich keine. Ein bis zwei Cops (Spieler) tauchen am Hafen auf, und schon geht der Bodycount los. Hier eine schöne Leiche und da ein Schuß ins Knie. Ein paar Goodies und ein paar Unschuldige, die einem ständig direkt vor dem Fadenkreuz herumspringen. Das sind die Zutaten für **Virtua Cop** von Sega.

Zugegeben, das ist nicht besonders viel, aber nicht umsonst war das Game als Spielhallenautomat ein Knüller und auf dem Saturn ein Chartbreaker.

Ähnlich wie auf einem gut ausgebauten Schießstand muß der Spieler alle Gegner in seinem Sichtfeld eliminieren. Dabei folgt das Sichtfeld einem vorgegebenen Kamerapfad, der vom Spieler nicht beeinflusst werden kann. Die Zeit für das Zielen ist knapp, denn je nach Schwierigkeitsgrad und Gegner zielen die Jungs langsam, aber sicher auf den Spieler.

Einzige Hilfe sind die zahlreichen Waffen, die in den Levels herumliegen.



Von einer Automatik über eine Magnum bis hin zur Shotgun und Maschinenpistole ist alles dabei.

Insgesamt drei Levels inklusive Levelwatze stehen auf dem Dienstplan. Zusätzlich gibt es noch einen „echten“ Schießstand, bei dem man in verschiedenen Modi eine vorab bestimmte Treffergenauigkeit haben muß, um ins nächste Stage zu kommen.

Optisch ist es eine 1:1-Umsetzung aus der Spielhalle. Spieltechnisch steht dem jedoch die Steuerung im Weg. Eine Kanone (Light-Gun) in der Hand zu halten und wirklich auf den Monitor zu zielen, ist irgendwie etwas anderes, als wenn man einen Mauscursor über den Screen schiebt.

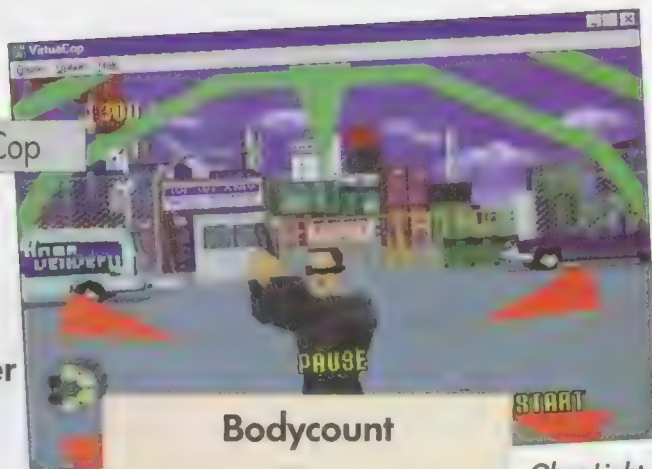
Da liegt an sich auch der Hase im Pfeffer. Das Schießen mit der Maus macht eben lange nicht soviel Spaß wie mit der Light-Gun. Sega ist zwar am Überlegen, ob sie das Game auch mit einer Gun ausliefern, aber bis jetzt gibt es nur die klassische Mausvariante. So bleibt aber ein-

fach nicht viel mehr als ein zugegeben brauchbarer Klon der Mad-Dog-McCree-Reihe von American Laser Games, selbst wenn die Grafik wirklich gut gemacht ist

CUS

Bei diesen freundlichen Herren ist schnelles Zielen angesagt, sonst könnte es ungemütlich werden

Virtua Cop



Bodycount

Zugegeben, Virtua Cop ist nicht gerade das, was man ein friedliches Spiel mit Lerneffekt nennen kann. Aber es macht durchaus Vergnügen. Alles in allem aber kein Vergleich zum Spiel auf der Konsole mit der Light-Gun. Letzterem hatten Amdt, Thomas und ich doch einige Nächte und blasenbehängene Abzugsfinger geopfert. Die Maussteuerung kann da einfach nicht mithalten.

Marcus

Ohne Light-Gun macht der Bodycount nur halb so viel Spaß



Baggerfahrer Hannes Kabeltod tauscht die Steuerhebel gegen eine Magnum



Virtua Cop

Systemvoraussetzungen: Pentium 75 MHz, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, 60 MB HD, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik

Sound

Komfort

Was uns auffiel:

+ gut animierte Grafik

- Mauseingabe

Hersteller: Sega

Preis: ca. 70 DM

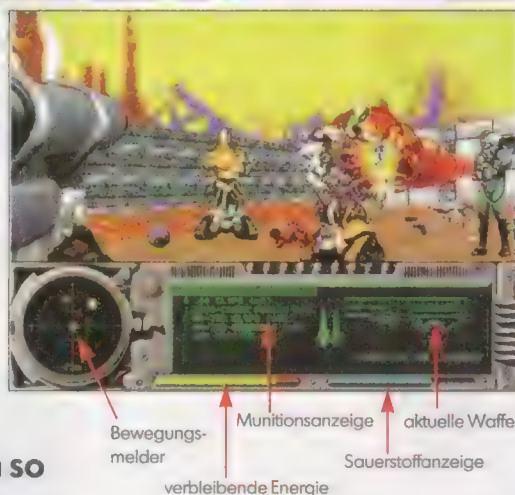
Auf dem Bildschirm ist ständig etwas los



Hi-Tech-Massaker



Blut spritzt durch die Luft. Schreie hallen durch stählerne Gänge. Menschen sterben im Kugelhagel. – Wenn einem so viel Gutes widerfährt, dann ist es bestimmt eine Indizierung wert!



MARATHON 2

Eine Schlacht unter Wasser kann nicht nur wegen Sauerstoffmangel gefährlich werden

ringeren Auflösungen einstellen, und das Umgebungsfenster läßt sich auch verkleinern, aber das Ergebnis sieht dann – wie so oft – ziemlich scheußlich aus.

Das Spielgeschehen ist wieder mal die alter Leier: Man rennt schwer bewaffnet durch labyrinthartig angelegte Gänge, sammelt hier und da Waffen auf, um damit die nächsten Feinde um ihre Gedärme zu erleichtern. Monster (und auch Zivilisten) gibt es bei Marathon 2 zuhauf, jedoch sehen sie allesamt ziemlich lächerlich aus.

Den Hammer haben sich die Hersteller aber bei der Steuerung der Spielfigur geleistet. Unser Protagonist kann zwar rennen, seitwärts laufen und schwimmen, aber springen kann er nicht! Das bedeutet im Klartext, daß man oftmals nicht einmal auf winzige Erhebungen gelangt. Wiegt man die Vor- und Nachteile von Marathon 2 gegeneinander auf, bleibt im Endeffekt ein weiteres 3D-Ballerspiel, das man wirklich nicht haben muß.

tri



Hartnäckige Gegner sollten so schnell wie möglich mit Blei vollgepumpt werden

Gefangen im Netz

Was mir persönlich an Marathon 2 ganz besonders gefallen hat, sind die erweiterten Netzwerkfunktionen. Bis zu acht Spieler können sich im Netz, aber auch über Modem die Raketen um die Ohren schießen. Zur Auswahl stehen verschiedene Spielmodi wie beispielsweise das altbekannte Teamplay oder kooperatives Vernichten der Aliens. Im „Kill-the-Guy-with-the-Ball“-Modus gewinnt derjenige, der einen Ball in Form eines Totenschädels am längsten mit sich herumträgt, ohne getötet zu werden.

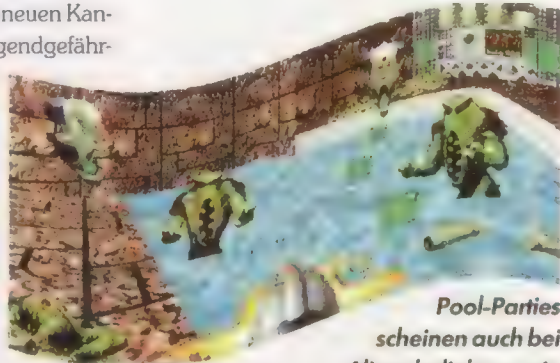
Thomas

Und wieder gibt es einen neuen Kandidaten für die Liste jugendgefährdender Software. **Marathon 2: Durandal**

überschreitet genau die Grenze, an der schon einige 3D-Ballerspiele ein kurzes Bits-&-Bytes-Leben lassen mußten.

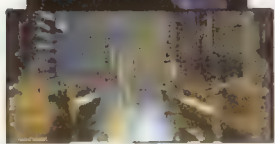
Erst kürzlich zeigte uns id-Software mit ihrem jüngsten Ballerhit, daß 3D-Shooter immer noch Spaß bereiten können. Manche Hersteller wollen sich auf den Trend nach der Jagd auf neue Softwaretechnik oder frische Spielinnovationen gar nicht einlassen und schmeißen ein 08/15-Game nach dem anderen auf den Markt. Auch Bungies Marathon 2 weist leider keine Neuerungen oder gar eine besondere Grafik-Engine auf.

Zugegebenermaßen ist die Grafik nicht von der schlechtesten Sorte. Dennoch ist sie ziemlich ruckelig, während man mit diversen schweren Wummen durch die Gegend läuft. Wer keinen Pentium besitzt, sollte sich auf jeden Fall von diesem Spiel fernhalten. Zwar lassen sich Modi mit ge-



Pool-Parties scheinen auch bei Aliens beliebt zu sein

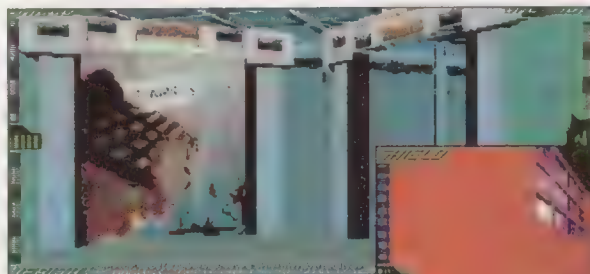
Marathon 2: Durandal		
Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk		
Wertung 		
Grafik 	Sound 	Komfort
Was uns auffiel:		
+ gute Netzwerkunterstützung		
+ relativ niedriger Preis		
- mangelnde Steuerung		
- schlechtes Handling		
Hersteller: Bungie/Alpha Soft		Preis: ca. 70 DM



Assassin 2015

Take Care, Jack!

Alone in the dark?



Die sehen nur gefährlich aus



Mit dem Leben hat Jack eine echte Niete gezogen. Nach der Ermordung seiner Eltern blieb für ihn nichts anderes als das Waisenhaus. Später versuchte er sich bei einer Elitetruppe der Marines – doch es passierte nichts weiter, als daß sein Weltbild erneut ins Wanken geriet. Noch dazu trug er jetzt den unrühmlichen Stempel „Unehrenhaft entlassen!“.

Aber Jack ist einer von denen, die immer wieder aufstehen. Jetzt will er es der Welt als Geheimagent der Regierung beweisen. Und um die zu schützen und sichern, betritt er die wahrhaftige Hölle. Von nun ab gilt es, die Rolle des Einzelkämpfers auf feindlich-futuristischem Gebiet möglichst gut zu spielen.

In der 1st-Person-Perspektive kämpft sich der Held durch schwer bewachte Gänge, und das bedeutet: umnieten, kaltmachen, ausradieren! Er bekommt es mit hartgesottenen Kämpfern, Walchern und fliegenden Robos zu tun.

Natürlich wird Jack nicht ganz hilflos ins Gefecht geschickt. Zum ersten ist da die beruhigende weibliche Stimme, die unserem Helden über Funk viele Hilfen geben kann. Weitere Hilfsmittel sind ein Kompaß, ein ordentlicher Ballermann

plus Granatwerfer mit Zielsucher sowie ein Schutzschild, der sich selbständig wieder auflädt, wenn man an einem sicheren Plätzchen verweilt.

Hat man die Gegner in einem Sektor entsorgt, bekommt man zur Belohnung eine Action-Sequenz zu sehen. Im Menü besteht die Möglichkeit, zwischen vier verschiedenen Darstellungen und Schwierigkeitsstufen zu wählen. Praktisch ist sicherlich auch die einstellbare automatische Save-Funktion, die dafür sorgt, daß man nicht immer wieder die gleichen Kerls plattmachen muß. □

sat

Mal wieder Lust, als Geheimagent in absolut tödlicher Mission zu agieren? Mit ASSASSIN 2015 kann man sich dahingehend ausleben ...

Starker Mann auf Eis

Ballerspiele gehören ja echt zu meinen Lieblingsbeschäftigungen (Q Rulez!!!), aber diesen Typ aus dem Jahre 2015 hätte sich Warner echt schenken können. Alte Story, altes Spielprinzip, alte Gegner ... gäh! Jack, ein Wort im Vertrauen: Wärs du in flüssiger Form auf Eis oder in 'nem Schluck Cola hier angekommen – wir hätten echte Freunde werden können!

Sandra

Assassin 2015

Systemvoraussetzungen: 486/66, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95, Quadspeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

Was uns auffiel:
+ viele Einstellungen möglich
- altes Spielprinzip
- Story eher enttäuschend

Hersteller: Warner Interactive Entertainment
Preis: ca. 95 DM

Surface Tension

Ansichtssache

Feuerwerk auf dem Mars

Ein Maulwurfs-
hügel oder doch
ein Gebäude?Über den Wolken
ist die Freiheit
wohl doch nicht so
grenzenlos

Immer schwieriger wird es, die Bedürfnisse eingefleischter Action-game-Fans zu befriedigen. Die meisten Spiele strotzen nur so vor abgefahrenen Grafiken und SFX. Gameteks SURFACE TENSION versucht auf ganz eigene Art und Weise zu überzeugen.

Ob man es will oder nicht, Computerspiele unterliegen einem ständigen Wachstum in Sachen Technik und Design. Klar ist, daß dann auch neue und vor allem schnellere Rechner her müssen. Ganz besonders schlimm ist es aber, wenn neue Spiele auf den Markt kommen, die eine veraltete Technik bieten und zudem auch noch nach schnellen Rechnern schreien. **Surface Tension** von Gametek ist eines davon.

Ein tödlicher Virus bedroht die Erdbevölkerung im Jahre 2051. Das einzige Gegenmittel zur Bekämpfung des Virus kann nur auf einem fernen Mond im Universum abgebaut werden und nennt sich

Glomavin. Leider stehen den zwei größten Mega-Konzernen der Welt nur noch wenige Wochen für die Beschaffung des Gegenmittels zur Verfügung bevor die Menschheit endgültig das Zeitliche segnet. Ein heißer Kampf um das gewinnbringende Glomavin beginnt.

In der Rolle des Raumgleiterpiloten Bishop fliegt man über bergiges Terrain fremder Planeten. Feindliche Raumschiffe und Bodenstationen können mit der Standard-Phaserkanone oder mit Rake-

ten vernichtet werden. An einigen markierten Punkten auf der Übersichtskarte lassen sich Sonden absetzen, die ebenfalls zwecks Ausspionierens fremder Gebäude vom Spieler zu steuern sind.

Interessante Idee, jedoch kränkt die Grafik an allen Ecken und Enden. Und schnell ist sie auch nur, solange nicht mehr als zwei feindliche Gleiter über den Screen flitzen. So bleiben am Ende noch die wenigen nervigen Soundeffekte und Musikstücke, die ebenfalls nicht gerade die Stimmung heben.

J
tri

Absturzgefährdet ...

... ist nicht nur das zu steuernde Raumschiff in Surface Tension, sondern auch die Nerven des Spielers beim Versuch, dem Game etwas Spielspaß abzugewinnen. Kommt man zum Beispiel mit dem eigenen Schiff zu nahe an einen Berg, ein Gebäude oder auch ein Raumschiff heran, kann man einer ekelhaften, grobkörnigen Grafik guten Tag sagen und sich dann mit einer Kotzüte bewaffnet unter den Schreibtisch hängen. Auch die miesen Videosequenzen mit den laienhaften Schauspielern konnten mich nur zum Kampf gegen meine zuckende Lachmuskulatur anregen. Das war wohl nichts!

Thomas

Treffer! Ein Feind segelt mit einer
Rauchfahne zu Boden

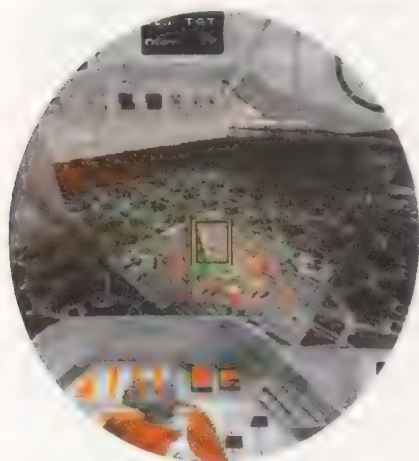
Surface Tension		
Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk		
Wertung		
Grafik	Sound	Komfort
Was uns auffiel: + rasante Gebirgsflüge möglich - schlechte Grafik - schlechte Soundeffekte		
Hersteller: Compro/Gametek		Preis: ca. 90 DM

Hellbender

In diesen Containern finden sich immer nützliche Extras

Fensterschützen

Schnelle 3D-Actiongames und Windows 95? Trotz Direct X mochte das in der Vorstellung vieler Anwender nicht so recht zusammengehen. Daß es doch geht, zeigt Microsofts neueste Action-Arie, die ein echtes Feuerwerk an Effekten entfesselt.



Ob auf dem Boden oder in der Luft: Er soll glühen, dieser Schuft!

Da waren noch die fiesen Aliens, die nach Independence Day wohl arbeitslos geworden sind. Desperat und auf der Suche nach einem neuen Job, trafen sie einen interstellaren Wirtschaftsboß namens Lord Darth Gates, der gerade ein paar böse Extraterrestrier für sein neues Windows-95-Shoot'em-Up suchte.

So oder ähnlich hat es sich bestimmt nicht zugetragen, hört sich aber ulkig an. Und obwohl man noch vor wenigen Monaten auch über die Idee eines Windows-Actionspiels nur herzlich gelacht hätte, bewiesen die Jünger vom Orden des mächtigen Gates einmal mehr Weitsicht und statteten ihr jüngstes Betriebssystem mit Schnittstellen für schnelle 3D-Grafik aus. Zwar waren Markt, Spieler und auch Programmierer zunächst etwas skeptisch, doch spätestens **Hellbender** wird auch die letzten Ungläubigen eines Besseren belehren.

Wie einst in *Terminal Velocity* geht es in einem Kampffäger (dem Hellbender-Fighter) über Planetenoberflächen, durch Canyons, über Lavafelder, an feindlichen Stationen vorbei und durch verwinkelte unterirdische Gangsysteme hindurch. Dabei wird der Pilot des Kampffägers, also der Spieler, immer wieder von garstig umherschweifenden Feinden bedroht. Die wollen einfach nicht glauben, daß



Panoramafenster zur Action

O.k., o.k., ein Pentium muß es schon sein, um Hellbender richtig schnurren zu lassen. Ist diese Voraussetzung erfüllt, legt das Ding aber richtig gut los. E-Gitarrenriffs, die mit der Fräskraft einer Schleifhexe aus den Boxen fetzen, begleiten ein kerniges Actionsspektakel, das alles enthält, was ballersüchtigen Spielern Freude bereitet. Dazu gibt es noch einen Hauch Strategie, denn die gestellten Missionen lassen sich nur bis zu einem gewissen Punkt mit der „Hau-drauf“-Methode meistern. Wenn die versagt, in komplexen Labyrinth zum Beispiel, kann Kombinieren und etwas Überlegen, wie es denn nun weitergehen könnte, sicher über den Berg helfen.

Heiner

Spielers Laser heißer brutzelt und müssen durch ein praktisches Beispiel überzeugt werden.

Während der waghalsigen Flugmanöver informiert die freundliche Frauenstimme des Bordcomputers über den Fortgang der Mission. Sie meldet sich mit Infos zu möglichen Zielen, beim Erreichen der Checkpoints und natürlich auch, wenn Extras eingesammelt wurden oder mit dem eigenen Fighter etwas nicht in Ordnung ist.

hs



Wichtige Ziele werden vom Computer markiert: Feuer frei!



Komplexe Gebäudestrukturen müssen von innen und außen befriedet werden

Hellbender

Systemvoraussetzungen: P75, 8 MB RAM, SVGA, ca. 32 MB auf Festplatte, Windows 95

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
		

Was uns auffiel:

- + wahrhaft rasante Action
- + toll gestaltete Levels
- mangelnde Interaktion mit wenig zusätzlichen Animationen

Hersteller: Microsoft Preis: ca. 100 DM

Monster Truck Madness

Dicke Dinger

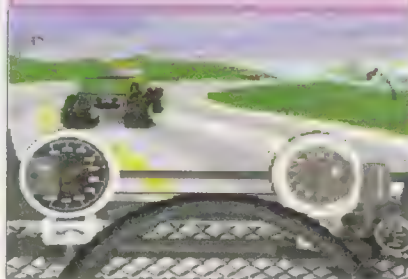
Drei verschiedene Rennarten und ein Wettbewerbsmodus werden geboten

Monstertrucks – so bezeichnet man die Vehikel mit den riesigen Reifen. Hierzulande tauchen die Dinger meist als Jahrmarkt-Attraktion auf, aber in den USA wird mit ihnen richtig ernsthaft Rennsport betrieben.

Mammut-Seifenkisten

Ob sich mit Bigfoot-Trucks emstzunehmen-der Motorsport treiben läßt, darüber kann man sich streiten, über dieses Game nicht. Hier wird von Technik und Präsentation her beste Computerspiel-Unterhaltung geboten. Games-Newcomer Microsoft hat in *Monster Truck Madness* alles hineingepackt, was zu einem gelungenen Rennspiel gehört, und braucht sich auch mit diesem Spiel nicht vor der Konkurrenz zu verstecken.

Heiner



Gib Gas, Muchacho! Mit Bleifuß über die mexikanische Halbinsel Yukatan

Aufholjagd durch Arizonas Wüsten, bei der die Gegner ihre Positionen heftig verteidigen



Die texturierten Polygonlandschaften sind mit vielen Geländedetails versehen

So sieht das Gelände bei dem Rennen durchs schottische Hochland aus



die auf Zeit und gegen andere Fahrer gemeistert werden müssen. Rally führt durch unebene und schlammige Strecken in aller Welt. Im Drag Racing muß mit der Beschleunigungskraft der Boliden gespielt werden: Eine wenige Dutzend Meter lange Hindernisstrecke muß möglichst schnell durchfahren werden. Und mit Tournaments schließlich lassen sich aus den vorher genannten Disziplinen aufwendige Wettkämpfe zusammenstellen.

Dann geht es los, und die poppig gestalteten Menüs weichen einem fließend animierten 3D-Szenario, durch das die Monstervehikel nach dem Fallen der Startflagge gejagt werden müssen. Durch die riesigen Reifen gleicht die Straßenlage dem Ritt auf einem feuchten Radiergummi, und entsprechend müssen Kurven etwas anders angegangen werden als bei der Formel 1. Immer wieder auf der Piste liegende Hindernisse wie Baumstämme oder Felsbrocken, machen den Spieler bald mit den Eigenheiten der Monstertruck-Federung bekannt. Wer zu schnell über Baumstämme und Findlinge brettet, hüpfert schnell wie ein Gummiball herum und landet nicht selten auf dem Dach. Was folgt, ist ein lustiges „Roll over Beethoven“ des ständig fröhlich herumgrölenden Modersators, der auch den Rest der Rennens kommentiert.

hs

Monster Truck Madness

Systemvoraussetzungen: P75, 8 MB RAM, VGA, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:

+ tolle Fahrzeuge
+ vielseitige Spielmodi

Hersteller: Microsoft

Preis: ca. 100 DM

Attack of the Mutant Penguins



Schnell dem
kleinen
Gremlin nach!

Invasion der Vögel

Eine böse Rasse schleimig-grüner Aliens in einer weit entfernten Galaxie überwacht TV-Übertragungen, die von der Erde stammen. Unglücklicherweise schalten sie zu einer bestimmten Uhrzeit auf einen Kanal, der ausschließlich Tiersendung überträgt. Im Laufe der Sendung wird den Fiesnicks klar, daß beim geplanten Überfall auf die Erde nur eine Tarnung als Pinguine taugt.

Doch die Erdlinge liefern dem scheinbar übermächtigen Gegner enormen Widerstand. Spieler des Jump'n'Runs **Attack of the Mutant Penguins** wählen zwischen Bernard und Rodney, zwei Winzlingen, die das Vertrauen der Weltregierung haben und die außerirdischen Angreifer von der Erde verjagen sollen. So watschelt eine der beiden gewählten Figuren in vielen verschiedenen Welten umher, um die bösen Aliens auszuradieren. Die Helden des Spiels sind lustige Figuren – allerdings im Amiga-/Konsolenstil. Die einzelnen Levels können frei ausgewählt werden, und das ist gut so, denn was den Rest angeht, ist das Gameplay mit einer meterdicken Staubschicht überzogen und nicht nur grafisch einfach nicht mehr zeitgemäß. Es geht lediglich darum, feindliche Pinguine abzuschießen und Power Ups zu sammeln – besonders abwechslungsreich ist das zu keiner Zeit.

M.K.

Wer soll dafür zahlen?

Ein wenig Innovation könnte man schon erwarten, wenn heute ein uraltes Gameplay für ein neues Spiel erhalten soll. **Mutant Penguins** ist total veraltet und kann nicht mit der **Dizzy**-Serie mithalten, Games, die gerade mal Anfang der 90er noch gefragt waren.

Florian Täger

Attack of the Mutant Penguins

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA,
ca. 20 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:
+ weiches Scrolling

- veraltetes Spielprinzip

Hersteller: Gametek

Preis: ca. 70 DM

URBAN
Software-House

SIE SUCHEN PREISWERTE SOFTWARE?!!

URBAN Software-House
Christian Urban
Chausseestr. 16
15831 Diederichsdorf

Über 3000 weitere Artikel lieferbar!!!

TEL.: 0 33 79 / 37 62 33
e-Mail: ch-urban@t-online.de
BTX: URBAN#

>>> kostenlose Gesamt-Liste anfordern!!! <<<

CD-ROM	SPIELE				
3D Ultra Pinball	DV	62,95	Olympic Games	DA	61,95
Afterlife	DV	75,95	Pole Position	DV	83,95
AH-64 D Longbow	DV	76,95	Pro Pinball - The Web	DV	52,95
A.T.F. - Advanced Tact. Fig.	DV	77,95	ran Soccer	DV	70,95
Bad Mojo	DV	53,95	Rayman	DV	47,95
Bleifuß	DV	50,95	Rebel Assault 2	DV	77,95
Caesar II	DV	74,95	Return Fire	DV	73,95
Civilization 2	DV	73,95	Ripper	DV	74,95
Command & Conquer	DV	73,95	Silent Hunter	DV	61,95
C & C - Ausnahmezustand	DV	25,95	Silent Thunder	DV	80,95
Conquest of the New World	DV	73,95	Shannara	DV	66,95
Cyberia 2	DV	68,95	Shellshock	DV	59,95
Das Rätsel des Master Lu	DV	63,95	Stonekeep	DV	35,95
Descent 2	DA	46,95	T.F.X. Eurofighter 2000	DV	76,95
Die Fugger 2	DV	69,95	Teamchef	DV	37,95
Die Siedler Classic	DV	30,95	The Dig	DV	69,95
Die Siedler 2	DV	63,95	Time Commando	DV	70,95
DSA 3 - Schatten über Riva	DV	36,95	Top Gun - Fire at Will	DV	41,95
Elisabeth I.	DV	83,95	Urban Runner	DV	64,95
F1 Manager '96	DV	69,95	Virtua Fighter	DA	68,95
Fast Attack	DV	62,95	Warcraft 2	DV	70,95
FIFA Soccer '96	DV	53,95	Werewolf versus Comanche	DV	69,95
Formula One GP 2	DV	93,95	Wing Commander III	DV	31,95
Hugo 3	DV	58,95	Wing Commander IV	DV	75,95
Indy Car Racing 2	DV	65,95	Worms	DV	62,95
Mechwarrior 2	DV	71,95	Z	DV	68,95
Myst	DV	59,95	Zork Nemesis	DV	76,95
NBA Live '96	DV	76,95	CD-ROM MULTIMEDIA & INFOTAINMENT		
Need for Speed Special Ed	DV	76,95	D-Info 3.0	DV	32,95
NHL Hockey '96	DV	76,95	Telefonbuch (DeTeMedien)	DV	25,95
			D-Route	DV	24,95

viele weitere Spiele, Anwendungen, Lösungen, Lernsoftware, Hardware... erhältlich!
Ab 250,- DM Warenwert keine Versandkosten!!!

Bestellannahme:

Stammkunden geg. Rechnung 8,95 DM Nachnahme zzgl. 3,- Zahlkartengeb. 9,95 DM
Vorkasse 9,95 DM Ausland - Vorkasse 18,95 DM

Mo. - Fr. 9.00 - 18.00 Uhr

Samstag 8.00 - 12.00 Uhr

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind kostengünstig.
Alle Preistendenzen vorbehalten! Ihre Gültigkeit.

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weidng
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

3D Ultra Pinball 2	DA	64,90	Elk Moon Murder	DV	73,95	Onsie Soccer	DV	77,90
Crisp Night	DV	64,90	F1 Manager '96	DV	69,95	Orion Burger	DV	75,90
3 Skis of the Toilet	DV	73,90	Lighting 2	DV	72,90	Panzer Dragoon	DV	75,90
Absolute Pinball	DA	56,30	Fable	DV	77,90	Panzer General 2	DA	35,90
Adv. Tactical Fighter	DV	78,90	Fade to Black	DV	77,90	Pax Imperia 2	DV	79,90
AH-64 Longbow	DV	78,90	Fantasy General	DV	69,90	Perfect Assassin	DV	69,90
Air Warrior 2	DV	79,90	Fifa Soccer '96	DV	57,90	Phantasmagoria 2	DV	77,90
Akte Pandora	DV	75,90	Fifa Soccer '97	DV	71,90	Pitfall	DV	31,90
Alien Incident	DV	52,90	Final Doom	DV	59,90	Pizza Connection	DV	19,90
Allen Trilogy	DA	87,90	Flight Simulator 6.0	DV	92,90			
American Dream	DV	35,90	Flottenmanöver	DV	75,90			
Apache Longbow - W95	DV	69,90	Funssoft Strategie Ed	DV	54,90			
Armored Fist 4	+	+	Kaiser Del.Accendancy Jagged A.1	DV	64,90	Pupper, Perlen und Pistolen	65,90	
Baku Baku Animals	DV	55,90	Gabriel Knight 2	DV	66,90	Rally Racing 97	DV	72,90
Baphomet's Fluch	DV	74,90	Gene Machine	DV	72,90	Rams	DV	75,90
Battle Cruiser 3000 AD	DV	62,90	Iron Wars	DV	69,90	Ripper - Lösungsheft	DV	77,90
Betrayal in Antara	DV	75,90	Golden Gate Killer	DV	64,90	Risiko	DV	75,90
Bleifuß 2	DV	60,90	Grand Prix 2	DV	61,90	Road Rash	DV	59,90
Boong	DV	46,90	Hardline	DV	28,95	Sam + Max	DV	35,90
Bot Soccer	DV	58,90	Head to Head	DV	72,90	Schleichfahrt	DV	69,90
Bubble Bobble	DA	64,90	Hind	DV	19,90	Sega Rally	DA	75,90
Rundstuga IV prot.	DV	19,90	Höhlenwelt-Saga	DV	67,90	Shattered Steel	DV	72,90
Bundesliga Manager 97	DV	68,90	Hugo 4	DV	67,90	Sherlock Holmes - Geheimnis		
Civil War General	DV	75,90	Iron Man/XD	DV	67,90	der tatowierten Rosa	DV	75,90
Command - Gunqver	DV	82,90	Jagged Alliance-Deadly G.	DV	63,90	Simon 1 + 2 Power Ed	DV	49,90
Commander's Quest	DV	29,90	John Madden 97	DV	77,90	Sonic CD	DV	55,90
Conquest of the New World	DV	82,90	Kings Quest 7	DV	38,90	Space Quest II	DV	25,90
Crusader: No Regret	DV	63,90	Kolumbus	DV	19,90	Star Trek: Warrior Set	DV	61,90
Daggerfall	DV	75,90	Larry B	DA	25,90	Stonewall	DV	45,00
Dark Seed 2	DV	54,90	Larry 7	DA	75,90	Strategic 96	DV	69,90
Das Hexagon Cartel	DV	68,90	Lighthouse	DV	75,90	S.T.O.R.M.	DV	63,90
Daytona USA	DA	75,90	Links LS	DV	89,90	Super EF 2000	DV	81,90
Deadlock	DA	74,90	Little Big Adv. Classic	DV	29,90	Syndicate Wars	DV	72,90
Death Gate	DV	75,90	Lost Eden	DV	24,90	Terminator SkyNet	DA	55,95
Der Patrizier	DV	37,90	Mad TV 2	DV	73,90	The Dig	DV	70,90
Der Produzent	DV	69,90	Martini Racing	DA	26,90	The Muppets Inside	DA	69,90
Der Reader	DV	19,90	Master of Orion 2	DA	86,90	Thomepark Classic	DV	29,90
Descent 2-Mission Builder	DA	45,90	MDX	DA	86,90	Tieflinger SVGA	DV	73,90
Destruction Derby 2	DV	75,90	Mega Pack II	DA	78,90	Time Commando	DA	72,50
Diablo	DV	76,90	Mega Race 2	DV	57,90	Tomb Raider	DA	69,90
Die Hard Trilogy	DV	76,90	Microton Cyberstorm	DV	77,90	Teonatruck	DV	75,90
Die Siedler 2	DV	68,90	Monster Truck Madness	DV	65,90	Total Control	DV	46,90
- Scenarios	DV	32,90	Mortal Combat Trilogy	DV	69,90	Transport Tycoon - World	DV	29,90
Discworld 2	DV	81,90	M.P. Ritter der Kokosmütze	DV	63,90	UFO	DA	29,90
Down in the Dumps	DV	68,90	Nascar Racing 2	DA	74,90	Ultimate Mix	DV	65,90
DSA 3-Schatten über Riva	DV	36,90	NBA Live 96	DA	79,90	Ultra Pack 2	DV	78,90
DSF Fußballmanager	DV	74,90	NBA Live 97	DV	79,90	Vollgas	DV	34,90
Dungeon Keeper	DV	72,90	Need for Speed Special	DV	75,90	Warcraft 2 Exklusiv Ed	DV	77,90
EarthSiege 2	DV	75,90	NHL Hockey 97	DV	71,90	Wing II 3 Classic	DV	33,90
Eishockey Manager	DV	19,90	Nihilist	DA	93,90	Wing Commander 4	DV	78,90
Elisabeth I.	DV	65,90	Normality	DV	72,90	Worms - Reinforcement	DV	65,90
						X-Wing vs Tiefighter	DA	77,90
						Zork Nemesis	DV	74,90

T-Online OKAY#

Soundblaster 16 pro Value Ed /IDE/ppp	159	Wingman EXTREME	85
Soundblaster 32 PnP	225	Microsoft Sidewinder 3D pro + Fury	99
Soundblaster AWE32 PnP	329	Microsoft Sidewinder Gamepad	73
Gravis Ultrasound PnP	225	Thrustmaster Formula T2 Lenkrad	280
Yamaha DB 50 XG	199	Thrustmaster Grand Prix 1 Lenkrad	165
CH-Products Pro Pedals	175	Thrustmaster F 16 Flight	235
CH-Products Flight Stick pro	109	Thrustmaster F 16 FQS	249
GRAVIS Analog pro-transparent	45	Alpha Twin	85
GRAVIS Gamepad pro	56	Pioneer DR-A 10fisch	258
GRAVIS Blackhawk	56	NEC CDR 1400 CD-ROM 8x	219
GRAVIS Firebird 2	119	PC Action Replay 4.8	122

Neuware oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zgeb.) * Ausland Vorkasse DM 18,00
ACHTUNG: KEIN Ladengeschäft. Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!

Creatures



PC=Kindersegen

Hin und wieder kommen Spiele auf den Markt, die eigentlich keine sind – und doch so verspielt, daß man sich auf Anhieb verliebt. Zum Beispiel CREATURES: Dessen Helden, die knuddeligen Norns, muß man einfach gernhaben!

Die wertvolle Eier-Diskette. Drei Männchen und drei Weibchen werden mitgeliefert

Eine Studie über Künstliches Leben – dafür würden sich wohl nur wenige Spieler auf Anhieb interessieren. Aber genau das ist das jüngste Produkt im Vertrieb von Warner Interactive: Bereits jetzt werden **Creatures** und der Kern, der im Spiel steckt, für durchaus ernsthafte Forschungsarbeiten und für die Entwicklung weiterer Spiele eingesetzt.

Aber keine Angst: Wer nicht möchte, wird davon gar nichts merken, wenn er **Creatures** spielt. Am Anfang stehen eine „Welt“, die aussieht wie im schönsten Jump'n'Run, und eine Diskette mit „Eiern“. Aus denen schlüpfen, wenn man sie auswählt, kleine Norns, die anschließend ein ganzes Leben durchlaufen. Das kann man entweder einfach beobachten, oder man übernimmt eine „Eltern“-Rolle und versucht, die kleinen Dummbatze ein bißchen zu er-

ziehen. Norns haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von rund 15 Stunden. Am Anfang sind sie tapsig, verspielt und wißbegierig. Man kann sie belohnen, indem man sie streichelt oder bestraft, wenn man ihnen einen kleinen Klaps verpaßt. Richtig eingesetzt, kann man ihnen mit diesen Mitteln eine Menge beibringen – sogar Grundbegriffe der Sprache, um sich später mit ihnen zu „unterhalten“.

Einiges ist zu tun, um für das Wohlergehen der kleinen Kerle zu sorgen. Zum Beispiel müssen sie essen und lernen, Eßbares und Ungenießbares oder Giftiges auseinanderzuhalten. Und je weiter sie in die ausgedehnte Spielwelt vordringen, desto



Die Grendels sind gefürchtete Bazillenträger

mehr Gefahren lauern, zum Beispiel in Form einer zweiten Rasse, der Grendels, die zwar auch nicht ausgesprochen bössartig sind, aber eine Reihe ansteckender Krankheiten verbreiten.

Irgendwann im Laufe ihres Lebens werden die Norns geschlechtsreif, und dann kommt es vor, daß sie sich paaren und die Weibchen Eier austragen, die Keimzellen völlig neuartiger Persönlichkeiten darstellen. Die genetisch unterschiedlichen Anlagen der Eltern sowie gelegentliche Mutationen lassen es nicht vorhersagen, wie zukünftige Norm-Generationen aussehen oder über welche Fertigkeiten sie verfügen werden. Und so erwerben Käufer von **Creatures** nicht nur ein überaus hübsches und kurzweiliges Programm, sondern nehmen auch an einem riesigen Experiment in Sachen Künstliches Leben teil.

ddf/sma

Ein Lemcomputer hilft beim Spracherwerb



Züchterverein

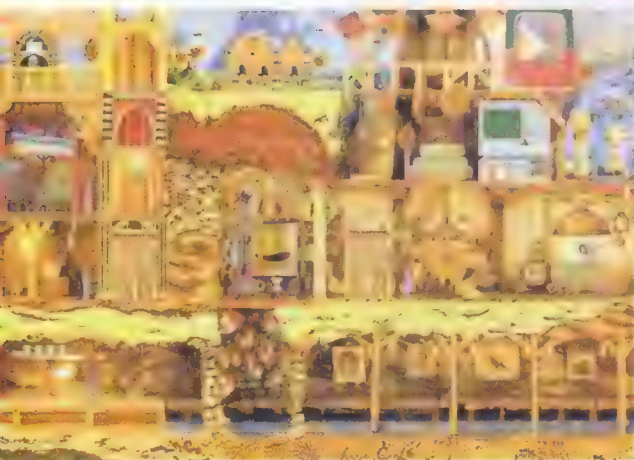
Daß **Creatures** einen Kult lostreten wird, ist jetzt schon beinahe sicher. Wer Programme wie *Little Computer People*, *Dogz* oder *Catz* gemocht hat, wird dieses lieben und erstaunt sein, was man aus der Grundidee tatsächlich herausholen kann. Und schon gibt es außerdem eine Internetadresse, die sich ausschließlich Norns und Grendels widmet und geradezu Pflichtprogramm für ambitionierte Züchter ist:

<http://www.cyberlife.co.uk>

Bleibt nur noch, sich dem Wunsch der Hersteller anzuschließen: Viel Spaß beim Brüten!

Stefan

Nur ein kleiner Teil der **Creatures**-Welt: Am Anfang ist sie gänzlich leer

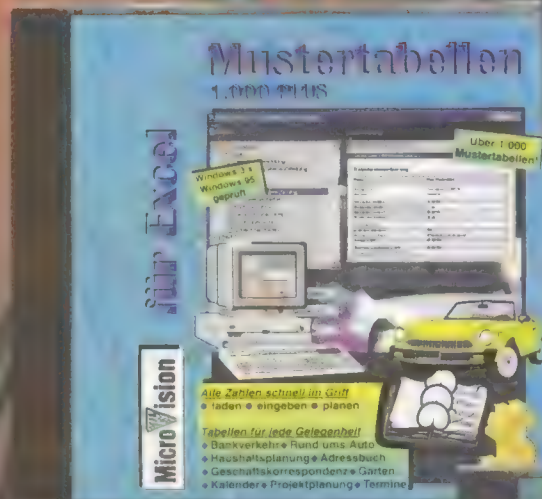


Creatures	
Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, ca. 35 MB auf Festplatte, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk	
Was uns auffiel:	
+ riesige Spielumgebung	
+ jede Menge Support im Internet	
- Oberfläche wirkt sehr hektisch	
Hersteller: Millennium	Preis: ca. 90 DM

MicroVision

Software einfach für alle

**Frisch wie der
Frühling ...
... Hobby,
Freizeit,
Sport &
Spaß**



**ab
DM 19,95**

**für
Windows 3.x
und
Windows 95**



**überall im
Fachhandel**



**Jetzt
bestellen!**



MicroVision GmbH · PF 1506 · 37255 Eschwege · Tel.: 05651-748545 · Fax: 05651-50039

Schicken Sie mir versandkostenfrei:

- ☐ Lotto (DM 29,95)
- ☐ Pflanzenmanager (DM 29,95)
- ☐ Bonaparte (DM 19,95)
- ☐ Excel-Mustertabellen (DM 29,95)
- ☐ Word-Musterbriefe (DM 29,95)
- ☐ Fußballmanager (DM 29,95)

Ich zahle:

- ☐ per Nachnahme (zzgl. DM 3,-- Gebühr)
- ☐ Verrechnungsscheck liegt bei
- ☐ per Bankeinzug

Kto.-Nr.:

BLZ.:

Name/Vorname:

Straße:

PLZ./Ort

Datum/Unterschrift:



Echs' + hopp

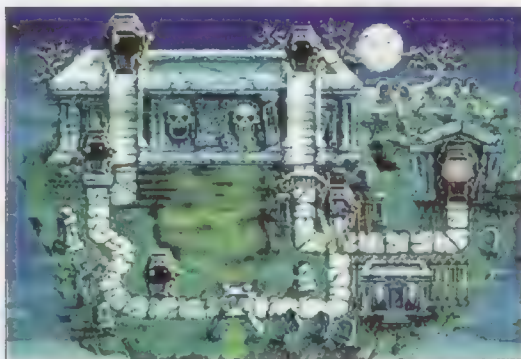
The Seventies are back! Jeder hat's gemerkt, und so zitiert auch Microsofts neuestes Jump'n'Run diverse Kultfilme aus dieser goldenen Epoche.



In den Bonuslevels kann ohne Ende Energie getankt werden

Microsoft etabliert sich mehr und mehr auch auf dem Spielemarkt. Gex heißt der neueste Streich des Softwaregiganten. Spieler gehen mit einem kleinen grünen Gecko hüpfend und rennend auf eine Reise durch die Filmhits der 70er Jahre. Das witzig aufgemachte Game besteht aus insgesamt fünf komplett eigenständigen Ebenen mit jeweils 20 Stufen und Bonuslevels. Im Anfangsmenü sind die Ebenen als Fernseher dargestellt, durch die man sich hindurchzappen soll.

Auf einem Friedhof beginnt der Trip des lustigen kleinen Geckos, der mit allerlei Fertigkeiten ausgestattet ist. Er kann laufen, springen, mit der langen Zunge Insekten fangen (bringt Energie), mit dem



Etwas unübersichtlich: die Tore zu den TV-Welten



Steilwände – für einen Gecko null Problem!

Schwanz schlagen, Mauern zerstören oder an ihnen hochklettern und sich sogar kopfüber an Felsvorsprüngen fortbewegen. Die Gegner sind – wie bereits angedeutet – bekannte Fieslinge aus diversen Kultfilmen. So muß sich die kleine Echse beispielsweise gegen Frankenstein oder aber den hinterhältigen Jason aus „Freitag, der 13.“ wehren. Mit einem Sprung auf ihre verkorksten Schädel gehen die Widersacher allerdings schnell in die ewigen Jagdgründe ein.

Auf Konsole gibt's den lustigen Gecko übrigens schon lange, und als Videogame hat Microsofts Gex sogar einige Preise einheimen können. Wir PCler mußten dagegen nicht nur länger auf das Game warten, sondern müssen uns jetzt auch mit einer bloßen Umsetzung für Windows 95 zufriedengeben. Das heißt: Vor allem das Scrolling könnte besser sein. Trotzdem wird eine Menge Fun geboten, wenn man sich mit dieser Einschränkung abfindet.

sat



Nicht nur vor Frankenstein, sondern auch vor fliegenden Fernsehern muß man sich in acht nehmen

Frankenstein hinkt

Die Idee ist gut: Einen kleinen Gecko gegen Figuren aus dem 70er-Jahre-Horror-Kino kämpfen zu lassen, das verspricht eine Menge Kult. Die Levels an sich sind auch schön aufgemacht und bringen ordentlich Spaß. Nur leider hat man sich für meinen Geschmack bei der Umsetzung von der Konsole zuwenig Mühe gegeben. Der Machart entsprechend sollte es auch mit der Mindestausstattung für Windows 95 noch ein bißchen flüssiger ablaufen.

Sandra

Gex		
Systemvoraussetzungen: P75, 8 MB RAM, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk		
Wertung 		
Grafik 	Sound 	Komfort
Was uns auffiel: + witzige Aufmachung		
- Etwas Sachen Gemüht und Ablauf etwas langsam, Konsolenversionen zurück		
Hersteller: Microsoft		Preis: ca. 80 DM

PEARL

Weihnachts-Schnäppchen



Multi-Game-Station

Erleben Sie ein völlig neues, authentisches Spielgefühl bei Flugsimulationen, Auto- und Motorradrennen – als ob Sie echt im Cockpit oder am Lenker sitzen! Mit wenigen Handgriffen läßt sich die Multi-Game-Station vom Lenkrad zum Bike-Lenker oder zum Höhenruder umrüsten, die Belegung der Buttons und Pedale mit verschiedenen Funktionen ermöglicht realistische Steuerungen.

Best.-Nr. PE-570, nur

**88⁸⁰
DM**



Gitarren-Lernkurs:



PC-Gitarren-Lernkurs

Erlernen auch Sie mit unserem Komplett-Paket jetzt spielend einfach das Gitarrespielen! Unter Beratung von Pädagogen und Musiklehrern haben wir ein einzigartiges Komplett-paket zusammengestellt: Echte Akustik-Konzertgitarre mit klangreinem Holzkörper in Profi-Größe, Korpus glanzlackiert, Länge ca. 99 cm!

- Reichhaltiges Zubehör: Umhän-gurt, Stimminstrument und 2 Plektron
- PC-Gitarrensche (3,5" Disk) mit grafischer Darstellung der Akkorde und klingender Griffabelle!
- Deutsches Handbuch, alle gedruckten Beispiele sind als Datei mit Akkordbegleitung auf Diskette enthalten!

Bestell-Nr. KS-168, nur

**128⁸⁰
DM**

Aktuelle Spiele-Hits:

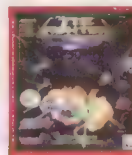


Rebel Assault II

Bestehen Sie im All und in Raumstationen im Kampf um die Freiheit des Universums!

Best.-Nr. RS-163

**49⁹⁰
DM**



Tie Fighter

Als heldenhafter Pilot des Imperiums kämpfen Sie gegen die subversiven Rebellen, die sich der neuen Ordnung nicht beugen.

Best.-Nr. RS-165

**49⁹⁰
DM**



THE DIG

Endlich wieder ein erstklassiges Lucasarts-Adventure im Stil von Indiana Jones.

Best.-Nr. RS-164

**49⁹⁰
DM**



Return Fire

Der Superspaß unter den Action-spielen; Ein- & Zweispielermodus, über 100 knifflige Missionen, 3D-Grafik, 32Bit-Win. 95-Power.

Best.-Nr. RK-5

**49⁹⁰
DM**

Designer-Mäuse:

Designer-Mouse

3-Tasten-Maus: Formschön, elegant und ergonomisch! Lieferbar in vier versch. Designs. Voll Microsoft-kompatibel.

„Wurzelholz-Look“ Best.-Nr. PE-512

„Marmor-Look“ Best.-Nr. PE-513

Schwarz / blaumetal.

Best.-Nr. PE-514

Schwarz / silber

Best.-Nr. PE-515

Jeweils nur günstige

**18⁸⁰
DM**



Multimedia:



JERUSALEM

Wandern Sie durch die Stadt der Weltreligionen. Zwölf versch. Reiseführer von König David bis zum Israeli. Gerade

■ Weihnachten ein faszinierendes Multimedia-Erlebnis für Jung und Alt.

Best.-Nr. KS-362

**48⁸⁰
DM**



Erben der Erde

Ein wunderschönes Abenteuer in der Welt der Tiere. TBG-10

Best.-Nr. TCT-01

**12⁹⁹
DM**



TIME-Almanac

Unser Jahrhundert auf einer CD! 500-Photos, 60 Videos! TCT-02

Best.-Nr. TCT-03

**12⁹⁹
DM**

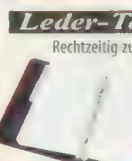


Tele-Info Spezial

CD mit 34 Mio. Telefon- und 4,7 Mio. Fax-einträgen, Branchenschlüssel, Stand 2/96.

Best.-Nr. SA-234

**12⁸⁰
DM**



Leder-Terminkalender

Rechtzeitig zum Jahresende: Der professionelle Organizer aus echtem Leder mit universellen Einlagen!

Best.-Nr. SD-105

**8⁶⁹
DM**



Norton Commander 4.0

Die legendäre Oberfläche mit der unglaublichen Leistungsvielfalt, die das tagliche Computerleben leichter macht. Consumer Line Edition mit Begleitheft.

Best.-Nr. FG-11

**12⁹⁹
DM**

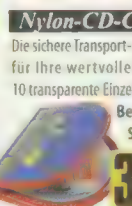


Konz 96

Der legendäre Steuerberater mit den legalen 1.000 Tricks, jetzt in elektronischer Version zum Superpreis, natürlich steuerlich absetzbar!

Best.-Nr. SA-225

**8⁸⁰
DM**



Nylon-CD-Case

Die sichere Transport-Lösung für Ihre wertvollen CDs. 10 transparente Einzelfächer.

Best.-Nr. SD-106

**3⁶⁹
DM**

Benzin-Feuerzeug

Exklusives Sturmfeuerzeug in robuster Metallausführung in schwarzem Kunstleder.

Best.-Nr. SD-109

**1⁶⁹
DM**

24-Stunden-Bestell-Telefon: 365 Tage im Jahr für Sie persönlich erreichbar!

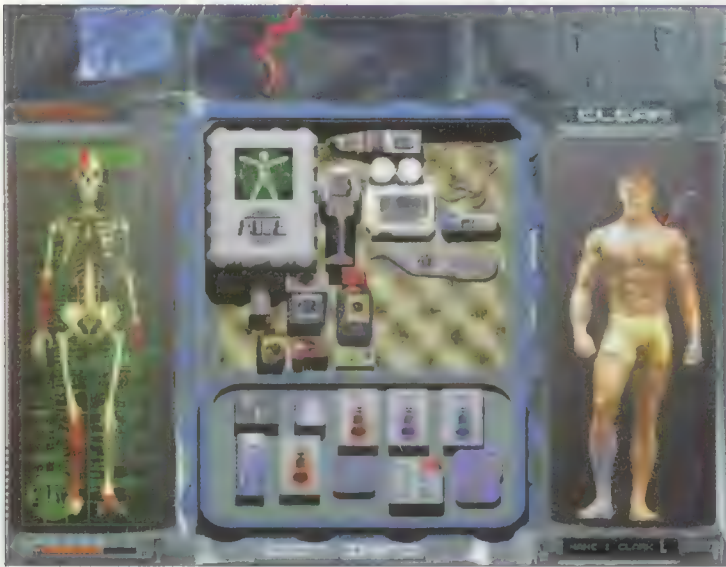
0180 / 555 82

Fax: 0 76 31 / 360 - 444 * Internet: www.pearl.de

PEARL

Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

Computerspiele: CD PEARL - ETC. - PEARLA



Das Medikit Marke „Der kleine Hobbychirurg“

Stayin' alive

Schade eigentlich – irgendwie hatte ich mich so richtig gefreut, daß die interessante Thematik, die in „Robinson's Requiem“ einiges hermachte, weiterentwickelt wurde. Ich war schon ganz gieberig, DEUS bis zum Abwinken zu zocken. Aber leider ist das Ergebnis der zweijährigen Entwicklungszeit längst nicht so toll geworden, wie ich mir das vorgestellt hatte.

Tom

Deus

Robinson

Und schon
kreisen die
Saurier

darf nicht sterben

Vor knapp zwei Jahren, als das 3D-Genre gerade in Schwung kam, brachte Silmarils mit „Robinson's Requiem“ ein aufsehenerregendes Produkt heraus, in dem das Überleben in einer feindlichen Umgebung im Vordergrund stand. In DEUS kehrt der Überlebenskünstler zurück.

Silmarils' *Robinson's Requiem* glänzte vor einiger Zeit mit einem beeindruckenden Gameplay: In diesem Spiel verschlug

es den Geheimagenten Trepliev nach einem Raumschiffabsturz auf einen einsamen Planeten. Mit nichts anderem ausgerüstet als einem Taschenmesser, einer Handvoll Medikamente und ein wenig Raumschiffschrott galt es, in dieser Rolle einen gewissen Zeitraum zu überleben.

Der zweite Teil der Robinson-Saga beginnt wenige Jahre nach der Rettung des Schiffbrüchigen. Nach der Zerschlagung des Geheimbunds „Scientific Intelligence“ wurde Trepliev eine Weile als Held gefeiert, aber allmählich ist der Ruhm verblaßt. Trepliev beschließt, sich

anzuschließen, einer Geheimorganisation der Regierung, um – wieder einmal nur mit dem Nötigsten ausgerüstet – einer Horde wildgewordener Androiden auf dem Planeten Albicade nachzustellen.



Armer Ritter

Am grundsätzlichen Gameplay hat sich im Vergleich zum Vorgänger so gut wie gar nichts geändert. Die Technik wurde auf den neuesten Stand gebracht und arbeitet nun vollständig polygonorientiert und in HiRes. Trotzdem kann das Game nicht mit aktuellen 3D-Knallern mithalten.

Die Engine spielt sich ganz gut, solange man sich im Freien aufhält.

Hier gibt es jetzt richtige Gewässer, in denen man auch tauchen kann, gefährliche Schluchten sind gleich als solche zu er-

kennen, und ein 180-Grad-Blickfeld gibt es auch. Wenn man jedoch in einer Tempelanlage oder im Kanalisationssystem um die Ecken schleicht, sieht das ganze hoffnungslos veraltet aus. Dummerweise gibt es solche Dungeonlevels zuhauf.

Auch wenn an einigen Stellen nette Jump'n'Run-Sequenzen und Schalterpuzzles eingebaut wurden: Die ruckelnden Grafiken, das fehlende Lightsourcing und die flachen Waffen machen diesen Zugewinn in Bezug auf die Atmosphäre im Spiel wieder zunichte.

tom

Deus		
Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk		
Wertung ■■■■■		
Grafik ■■■■■	Sound ■■■■■	Komfort ■■■■■
Was uns auffiel: + das Gameplay wäre ein Genre wert - veraltete Innovation?		
Hersteller: Silmarils		Preis: ca. 90 DM

Deadlock

Patt auf Gallius IV

Die Civilization-Welle rollt und rollt, immer phantastischer wird das Erfolgsrezept des Klassikers umgesetzt. Time Warners jüngstes Game zum Beispiel führt in die Tiefen des Weltraums.

Gallius IV bedeutet für jedes Volk etwas anderes: Die Ch'Cht sehen in dieser Welt eine Möglichkeit, das Problem der Überbevölkerung auf ihrer Heimatwelt zu lindern. Die telepathisch begabten Cyth wollen den Planeten erforschen und hoffen, dort neue Stoffe zu finden, durch die sie ihre Geisteskräfte verstärken könnten. Das Volk der Uva Mosk betet die Natur an und sieht in jedem Planeten eine Personifizierung ihres Gottes, ganz besonders in Gallius IV. Diese und vier weitere raumfahrende Rassen ringen in einer gewaltigen Raumschlacht um den Planeten Gallius IV.

Schließlich endet der bewaffnete Konflikt mit einem Patt: Eine Armee kann die

anderen angreifen, ohne die eigene Vernichtung zu riskieren. Die Folge ist ein Vertrag, in dem besiegelt wird, daß der Konflikt aus dem Weltraum auf den Planeten verlagert werden soll. Jede Rasse setzt eine Truppe Kolonisten aus, die alle mit den gleichen Grundvorräten versuchen sollen, die dominante Spezies auf Gallius IV zu werden.

Der Kern einer Siedlung wird durch ein Stadtzentrum gebildet, von dem aus Wohnkomplexe, Kraftwerke, Universitäten und Farmen gebaut werden können. Was gebaut wird, muß genau bedacht werden, denn jedes Gebäude erfüllt einen bestimmten Zweck, der die weitere Entwicklung der Kolonie beeinflusst. Alles

aufweist, das sich auch tatsächlich auf den Spielverlauf auswirkt.

Cleveres Wirtschaften, bedachter Ausbau der Kolonien und gezielte Störung der Aktivitäten der anderen Völker stehen auf dem Plan. Diese Ziele lassen sich durch viele verschiedene Strategien erreichen, die wiederum von dem Verhalten der anderen Völker beeinflusst werden und entweder vom Computer oder von anderen Spielern kontrolliert werden. Ein weiteres raumfahrendes Volk, die Skirineen, beherrscht den Schwarzmarkt und liefert gegen entsprechende Bezahlung, was das Herz begehrt. Aber Vorsicht: Da die Skirineen den Vertrag von Gallius IV nicht unterzeichnet haben, sind sie in höchstem Maße unwillkommen.

hs



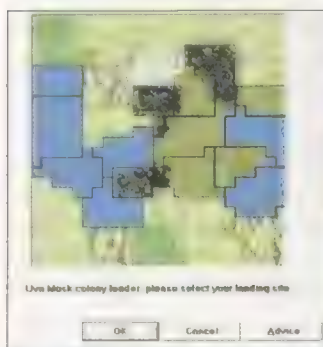
Andere Rassen, andere Bauart. Diese Stadt ist nichtmenschlichen Ursprungs



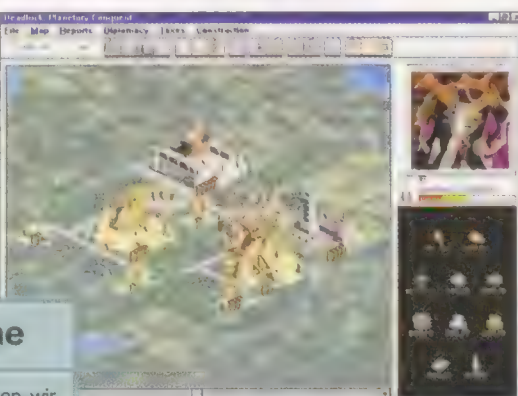
Wir wissen nicht, was dieser freundliche Re'Lu empfiehlt, aber wir raten zu Deadlock



Hier wuseln die Ch'Cht herum, die sich viel schneller als alle anderen Völker vermehren



Die Welt Gallius IV, bevor die Kolonisten landen. Noch ist dieser Planet unberührt



Diese Kolonie der Ch'Cht ist noch im Aufbau begriffen

steht allerdings auch miteinander in Beziehung. Die einzelnen Einrichtungen beeinflussen sich gegenseitig und werden wiederum von der Bevölkerung beeinflusst. Dazu kommen die spezifischen Besonderheiten der sieben verschiedenen Völker, von denen jedes ein ganz eigenes Profil

Komplexe Systeme

Spiele im Stile von *Civilization* haben wir schon des öfteren gesehen, doch nur selten wurden Wirtschaftssimulation und Strategiespiel so überzeugend miteinander verbunden. Deadlock überzeugt spielerisch voll und bereitet auch Augen und Ohren Genuß. Neben der fast schon obligatorischen Netzwerkoption kann auch über Internet gespielt werden, wobei sich bis zu sechs Teilnehmer einklinken können.

Heiner

Deadlock

Systemvoraussetzungen: 486/66, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik

Sound

Komfort

Was uns auffiel:

- + Wirtschafts- und Strategieanteile gut auszuwägen
- + schnell gelernt, doch schwer zu meistern
- + sieben verschiedene Rassen sorgen für viel Variation

Hersteller: Warner Interactive

Preis: ca. 95 DM

The Elder Scrolls 2 Daggerfall

Umzug in die Wunderwelt

Ein zünftiges Rollenspiel zieht einen großen Teil seines Reizes aus der Welt, in der es spielt. Je komplexer, detaillierter und glaubwürdiger, desto besser. Nun kommt ein Rollenspiel für Unersättliche, bei dem gleich ein ganzer Kontinent mit Hunderten von Städten, Dörfern und den unvermeidlichen Dungeons erforscht werden darf.

Ritterspiele de Luxe

Was hier geboten wird, ist nicht nur groß, es macht auch teuflisch viel Spaß! Tage und Wochen kann man in dieser Welt verbringen, ohne daß es je langweilig wird. Ein cooles Automapping-Feature stellt die verwinkelten Gänge in 3D dar. Zaubersprüche und Tränke können in rauen Mengen zusammengemixt werden. Endlich wird damit in aller Deutlichkeit gezeigt, daß 3D nicht immer Krach-Bumm-Schlacht heißen muß. Und an einer komplett deutschen Version wird ebenfalls bereits mit Hochdruck gearbeitet.

Heiner

Ein eindrucksvolles Gemäuer. Welche Rätsel mögen sich wohl im Inneren verbergen?

Es ist wieder einmal der Imperator, der in finsterster Nacht einen Besuch abstattet, der eigentlich nie stattgefunden hat. Er wünscht, daß einigen Schurken das Handwerk gelegt werde. Ferner gibt es da noch einen kompromittierenden Brief, den er in einer schwachen Stunde geschrieben hat und der sich einer Herzensangelegenheit widmet. Auch den gilt es zu finden, bevor er in die falschen Hände fällt.

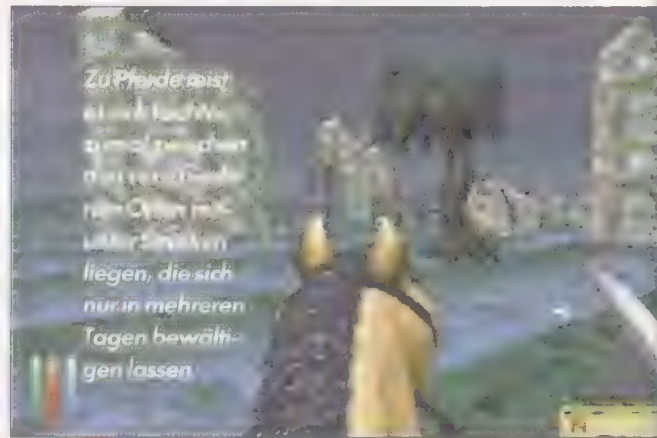
Eine in 3D dargestellte Grotte, die in einen Dungeon übergeht, darf und muß nach unglücklicher Seereise zuerst erkundet werden. Das frei scrollende Szenario besticht durch Wände mit schiefen Ebenen, Treppen, Säulen und Torbögen sowie Licht- und Schatteneffekten vom Feinsten. Und noch interessanter wird's, wenn die ersten Monster sich die Ehre geben. Die sind durchweg in 3D gerendert und sehen entsprechend fein aus. Die Animationen können als gelungen bezeichnet werden, auch wenn sie etwas ruckelig wirken.

Ist der Dungeon ausgeräuchert, geht es auf der Oberfläche Tamriels weiter.

Die ist so ausgedehnt, wie man es von einem Kontinent erwarten darf, und die Reise zwischen einzelnen Orten kann Tage und Wochen (in Echtzeit!) dauern. Mit einer „Schnellreise-Option“ kommt man aber auch schneller ans gewünschte Ziel, zum Beispiel in eine große Stadt wie Daggerfall. Die Großstadt ist tatsächlich riesig, und es gibt mehrstöckige Häuser, Burgen, alte Bäume oder Brunnen – eben alles, was zu einer mittelalterlichen Stadt gehört. Und auch in Sachen Gameplay wird reichlich aufgetischt: Hunderte von Quests und Aufträgen aller Schattierungen und Größenordnung warten darauf, gemeistert zu werden. Das Spektrum reicht vom Job als Kammerjäger über Botendienste bis hin zu komplexen Aufträgen mit mehreren Zwischenstationen.

hs

Diese Lady trifft man in einem der vielen Tempel in Tamriel



The Elder Scrolls 2

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik

J J J J J

Sound

J J J J J

Komfort

J J J J J

Was uns auffiel:

- + außerordentlich komplex
- + gut durchleuchtet
- + immer wieder überraschend

- muß Windows 95 nicht so recht

Hersteller: Bethesda Softworks

Preis: ca. 120 DM

Die Kunst des Krieges

WarWind

Sieh an, ein weiterer Warcraft/C&C-Klon, wird wohl mancher beim Betrachten der Screenshots denken. Aber das wäre ein wenig tiefgestapelt. Hinter WARWIND steckt die Strategieschmiede SSI, und die war schon immer ein Meister des Strategiefachs.

Es sieht schlecht aus für die Tha'Roon, die einstmals so mächtigen Herren von Yavaun. Nicht nur, daß sich die Oblinox, bis vor kurzen noch Fußvolk in der unbesiegbaren Tha'Roon-Armee, plötzlich mit Erfolg gegen ihre Herren erheben und eine Revolution starten – nein, auch die Eaggra, nichtswürdige Sklaven, schreien nach Freiheit und Selbständigkeit. Zu allem Überfluß quatschen die Shama'Li andauernd von Frieden, Gemeinsamkeit und davon, daß man die Schwachen schützen sollte. Der ganze Planet steht kurz davor, in einen riesigen Krieg zu schlittem. Der Spieler soll das ausnahmsweise nicht verhindern, sondern kräftig mitmischen.

Zugegeben: Die Jungs von SSI haben mächtig darauf geachtet, welchen Erfolg Strategiespiele der Klasse *Warcraft* und *C&C* in der Spielergunst verbuchen konn-

Selbst ist der Spieler

Richtig interessant wird es beim Multiplayermodus. Damit es nicht zu langweilig wird, wurden gleich mehrere Team-Modi eingebaut. Auch an den Level-Editor hat man freundlicherweise gleich gedacht, was stets ein Extraploß wert ist. WarWind kann sich sehen lassen. Wem bei Warcraft schon immer die Tiefe der klassischen Strategiekoller gefehlt hat, sollte hier zugreifen.

Thomas



Grün, grün, grün sind alle meine Kleider ...



Auf Küstenpatrouille

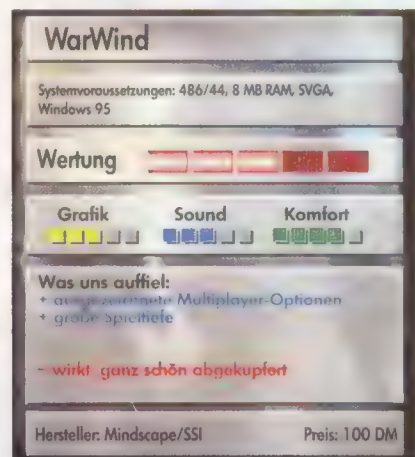
ten. Schon der Name *WarWind* wird instinktiv mit dem Blizzard-Strategiehammer in Verbindung gebracht, und auch bei der Technik gleichen sich die Produkte auf den ersten Blick. Trotzdem hat WarWind einiges zu bieten, was Hardcore-Strategiefans gerade noch gefehlt hat.

Hauptmerkmal des Games sind die vier unterschiedlichen Rassen, die man der Reihe nach zum Sieg führen muß. Jede der Rassen hat eigene Absichten und Methoden, um diese Ziele zu erreichen. Das ganze wurde in eine umfangreiche Geschichte eingebettet, und das Besondere ist, daß Spieler alles mehrmals aus verschiedenen Perspektiven durchspielen können.

Um alles glaubhaft zu verpacken, haben die SSI-Designer ganze Arbeit geleistet. Jede der vier Rassen wurde völlig individuell gestaltet, hat eigene Bauweisen, Einheiten und Verhaltensweisen. Ein reichhaltiges Sortiment an Kriegsmaschinen, Einheiten und magischen Sprüchen sorgt für fortgesetzten Spielspaß.

Daß jede Rasse nur sieben Missionen überstehen muß, hat den Vorteil, daß schnell Abwechslung ins Spiel kommt. Hinter dem ganzen steckt SSI-typisch ein riesiges Regelwerk, mit dem man sich aber nur am Rande auseinandersetzen muß. Das hat jedoch auch seinen Preis: Während man Warcraft ausgezeichnet für den kleinen Blitzkrieg nach Feierabend einsetzen kann, muß man sich bei WarWind doch ein wenig in die Anleitung knien. Alles hat eine ganze Menge mehr Spieltiefe und fordert mehr strategisches Know-how.

tom



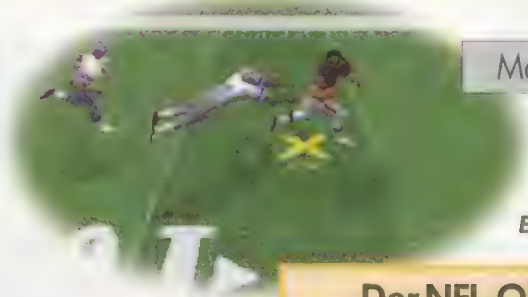
Untervier Augen

Sechs Beine tragen weiter als vier





John Madden gibt seine Signatur zu den Spielzügen ab



Madden 97

Ein cooles Tackle

Hier kommt der Snap

American Football wird in Deutschland immer beliebter. Das geht natürlich auch nicht an den Verkaufszahlen relevanter Spiele vorbei. Immer perfekter werden die jährlichen Updates der Etablierten. Electronic Arts bringt jetzt ihr 97er Update

Schon auf den ersten Blick wird bei **Madden 97** klar, daß die Zeit der 486er zu Ende geht. Electronic Arts setzt voll auf Pentiums und das nicht nur wegen der exzellenten Grafik. Zwar reicht schon ein P60 mit 8 MB RAM, aber richtig schön wird es erst ab einem P90 mit 16 MB RAM.

Logisch, daß alle 30 aktuellen NFL-Teams mit den aktuellen Spielernamen vertreten sind. Auch das Regelwerk entspricht der 96/97er Saison. Zudem hat man 68 All-Time- und Super-Bowl-Teams zur Auswahl.

Auch das Playbook wurde im Vergleich zum Vorgänger vergrößert. Insgesamt sind es 500 Spielzüge, die von keinem Geringeren als John Madden selbst designed wurden. Wie gehabt, können Playbook und Spieler frei erweitert werden. Fast schon selbstverständlich ist, daß das Game mo-

dem- und netzwerktauglich (LAN=Local Area Network) ist.

Der richtige Hammer ist aber die Grafik. Die schlägt alles bisher dagewesene um Längen. War es bis dato doch eher eine Zumutung, die Spieler bei Ihrer Arbeit zu beobachten, ist es jetzt ein Augenschmaus, der einen zur Neukomposition von „Freude schöner Götterfunken“ veranlassen könnte.

Während Emmitt Smith mit einem Stiff Arm durch die Reihen der Verteidiger prescht, muß Troy Aikmen einen tiefen Tackle gegen seine Knie hinnehmen. Ganz abgesehen von den individuellen Zweiergefechten an der Line of Scrimmage. Kurz: Die Motion-Capture Abteilung bei EA Sports hat ein starkes Stück Arbeit in Hi-Res geleistet.

Auch die Liste der Voreinstellungen scheint endlos. Wetter, Stadion, Teams,

Schwierigkeit, Steuerung, Grafikdetails, Kamerawinkel, Spieltyp (Manage, Action oder beides) und vieles mehr.

Lediglich bei den Statistiken und bei den Kommentaren zum jeweiligen Spielzug hätte es ein paar Zugaben geben können.

Zum eigentlichen Spiel gibt es die Madden University, in der auf Spielzüge (Angriff, Verteidigung und Special-Teams) sowie die Teams der NFL eingegangen wird. Die ist zwar sehr gut sortiert und bietet eine Menge Stuff in Sachen Video, hat aber ein paar Mankos bei den Erklärungen der Spielzüge. Das mag wohl daran liegen, daß das Game für die USA konzipiert wurde, und dort jeder Zehnjährige das umfangreiche Regelwerk kennt.

Fazit: Das realistischste Football-Spiel, das bis jetzt auf PC-Monitoren gelaufen ist.

cus



What a catch! Grafisch ist das Game auf dem neuesten Stand

Madden 97

Systemvoraussetzungen: Pentium 60 MHz, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:
+ geniale Spieleranimation
+ netzwerktauglich
+ große Spielzugbibliothek

- kein Regelwerk
- wenig Training

Hersteller: Electronic Arts

Preis: 90 DM



Complete Davis Cup Tennis

Netzroller

Complete Davis Cup Tennis, das offizielle Lizenzprodukt der Tennis-Spielervereinigung ITF, bietet eine Liste von Optionen, die die Herzen aller Freunde des „weißen Sports“ auf Anhieb höher schlagen lassen sollten. Egal ob im Einzelspiel, im Liga-Modus oder beim offiziellen Davis-Cup-Turnier – man kann sich zum Beispiel auf den unterschiedlichsten Belägen in den großen Arenen dieser Welt tummeln: auf Asche, Gras, Tarmac oder Asphalt. Beim Herzstück allerdings, dem Gameplay, zeigt Davis Cup Tennis dann doch Nerven. Der Racketschwung, die Becker-Hechts und die Stellung zum Ball, das alles über die Tastatur zu steuern, ist schlichtweg unmöglich. So muß man auf die Stick- und Pad-Optionen zurückgreifen, die allerdings im Handbuch nicht erwähnt werden!

Als Einzelrecke gegen den Rechner hat man nur mit diesen Hilfsmitteln die Chance, den Ball überhaupt zu treffen. Und siehe da, schon kann man der Filzkugel ein wenig Effet verleihen. Allerdings ist es etwas verwirrend, Lobs, Stops, Volleys oder Schmetterbälle anzubringen. Wenn man zu zweit spielen möchte, kann man eben da auch nicht auf das Hilfsmittel Stick verzichten.

Unkoordinierte Bewegungen der Cracks, ständige Irrungen und Wirrungen, hektisches Treiben auf dem Platz, nicht gerade berauschende Animationen: Da wird wohl manche Partie durch Programmabbruch vor dem Matchball enden. Schnell erdacht und flüchtig gemacht, kann man nur sagen – Doppelfehler für Telstar!

MK



Eine Vorhand an der Linie entlang

Complete Davis Cup Tennis

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca 20 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik **Sound** **Komfort**

Was uns auffiel:

- + jede Menge Optionen
- + gelungene Soundkulisse
- in der Steuerung ständige Steuerung
- Grafikqualität

Hersteller: Telstar Preis: ca. 100 DM

Jet-Stream

Internet: <http://members.aol.com/jetstream/jetwelco.htm>
Abholung in der Versandzentrale möglich.

Formen Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-13.00

Soft & Hardware Versand

Postfach 1308 - Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim

Bestell Telefon:
Tel: (07247) 94617-0
FAX: (07247) 4248
BTX: kühl#

Der Versand im Wilden Süden!

PC-CD Rom

1. Skulls	DV 74,99
3D Ultra Pinball 2	DV*64,99
AD & D Blood & Magic	DA*74,99
Addams Family Pinball	DA*74,99
Afterlife	DV*79,99
AH-64D Longbow	DV 79,99
Airbus 2 / Win95	DV*69,99
Alien Trilogy	DV*79,99
American Civil War	DV 69,99
American Dream	DV*79,99
Ancient Empires	DV 79,99
Backpacker	DV 59,99
Baphomet Fluch	DV 74,99
Baseball 96	DV*64,99
Baseball Forever Coin op	DA*64,99
Battleground-Gelbsburg	DV*69,99
Bedlam	*74,99
Bleifuß 2	DV*59,99
Bubble Bobble	DA 59,99
Bundesliga Manager 97	DV*74,99
Christoph Kolumbus	DV 24,99
Civil War General	DV*79,99
Civilization	DV 74,99
Civilization 2	DV 54,99
CivNet	DV 74,99
Clayfighter 2	*74,99
Clearing House	DV 69,99
Colony Wars 2492	DV 74,99
Command & Conquer	DV 89,99
Command Aces o.t. Deep	DV 79,99
Complete Onside Soccer	DV 79,99
Conquest in a New World	DV 79,99
Crusader No Regret	DV 64,99
CyberSpeed / Win95	DV 64,99
Cyberstorm / Win 95	DV 84,99
Das Hexagon Kartell	DV*69,99
Das Schwarze Auge 3	DV*39,99
Der Druidenzirkel	DV 59,99
Des Planeten 2	DV 69,99
Der Produzent	DV 74,99
Der Reeder	DV 24,99
Destruction Derby 2	DV*74,99

Logic 3

Burger Mouse	39,99
Navigator Joystick	69,99
Screenbeat 25 - 25W	69,99
Screenbeat 4 - 10W	29,99
Screenbeat Pro 50 - 50W	89,99
Speedmouse 1	19,99
Speedmouse Mini - Blau	24,99
Spint Pad	29,99
Swift Pad	29,99
Tornado Joystick	29,99
Tracer Joystick	29,99

Schleichfahrt

deutsche Version *79,99

1-Roll Simulation der Extralasse

Dungeon Keeper

*74,99 deutsche Version

Command & Conquer 2

Alarmstufe Rot *89,99 deutsche Version

Master of Orion 2

*69,99 deutsche Version

Pentium-166Mhz

*Big Tower Gehäuse
*16MB PS/2 Ram
*Floppy 3.5", 1.44MB
*1.34GB HDD, IDE
*8-Fach ATAPI CD-Rom
1949,99

Diablo

deutsche Version *84,99

SONY-Playstation

385,00

Descent	79,99
Formula 1	99,99
Ridge Racer Rev.	89,99
X-Men	*74,99

Lords of Midnight 3

Lords of the Realm	DV 94,99
Lost Admirals 2	DV*69,99
Lost Eden	DA*79,99
Lucas Classic Adv.	DV 24,99
Lucas Classic Simulations	DV 39,99
Mad TV 2	DV*69,99
Made in Germany Comp.	DA 79,99
Manic Karts	DV 59,99
Mechwarrior 2 Mercenaries	DA 34,99
Megapack 5	EV 79,99
Might & Magic Trilogie	DA 79,99
Monty Pytons Q.E.L.H.G.	DV 39,99
Muppets Inside	DV 39,99
Myst Spec. Edition 2	DA 69,99
Nascar Racing 2	DV 64,99
Nato Fighters-ATF Data	DV*84,99
Need for Speed-Special	DV*39,99
NHL Hockey 97	Z Director's Cut DV 19,99
Ovensiv Manager München	DV*74,99
Ovensiv Manager HSV	DV 64,99
Ovensiv Manager Düsseldorf	DV 64,99
Phantasmogoria 2 / Win95	DV 89,99
Pitfall / Win95	DV 39,99
Police Quest SWAT	DA 79,99
Powerhouse	DV 39,99
Privateer - The Darkening	DV*79,99
Quantum Gate 2 (Vortex)	DA 79,99
Rayman	DV 44,99
Rebel Assault 2	DV 79,99
Ridge Racer	DA*54,99
Risiko	DV*74,99
Road Rash	DV*64,99
S.T.O.R.M.	DV 69,99
Scorched Planet	DV*69,99
Sega Rally	DA*74,99
Shine	DV*79,99
Shivers	DV 79,99
Silent Hunter	DV 69,99
Sim Town	DV 44,99
Simon 1+2 Poweredition	DV 54,99

Syndicate 2 / Wars

T-Mek	DV*79,99
Teamchef	DA*74,99
The Dig	DV 29,99
Top Gun - Fire at Will	DV 69,99
Twenty Wargame Classics	DV 34,99
U.F.O.	EV 39,99
Ultima 7 Comp.	DA 29,99
Urban Runner	DA 39,99
USS Ticonderoga	DV 64,99
Warcraft 2	DV*39,99
Wing Commander 3 classic	DV 79,99
Wing Commander 4	DV 79,99
Wolf	DA*19,99
WWF: In Your House	DV*64,99
X-Men Children o.t. Atom	DA*69,99
Z	DV 74,99
Z Director's Cut	DV 19,99
Zork Nemesis	DV 84,99

Hardware

Matrix Mystique 2MB 220MHz	349,99
Matrix Millennium 2MB 220MHz	379,99
Gratifikation 2MB S3Trio64	89,99
WDAC2850 850MB	289,99
WDAC21200 1.2GB	359,99
WDAC31600 1.6GB	389,99
WDAC32100 2.1GB	629,99
WDAC32500 2.5GB	569,99
17" Digital Monitor	515,00
17" Digital Control Monitor	850,00
PS/2 4MB 60ns	59,99
PS/2 8MB 60ns	99,99
PS/2 16MB 60ns	239,99
PS/2 32MB 60ns	419,99
Big Tower Gehäuse CE	149,00
Soyo Memoboard 200MHz	299,00
Intel Pentium 120	435,00
Intel Pentium 133	769,00
8 Fach Toshiba / J4402	195,00
Soundkarte 16 bit	89,99
Soundblaster 16 bit	149,99

Joysticks

F 16 Flightstick	79,99
Formula T2 Linkpad	249,99
Gravis Game Pad	17,99
M5 Sidekicker 3Dpro incl. Fan	99,99
Wagman Extreme	89,99

Brune Computer

Ladenlokal: **Jet-Stream goes Gernersheim!**
Am Königsplatz 3
76726 Gernersheim **NEW**

Net:Zone



Mit den ver-
rücktesten
Fahrzeugen
geht's durch
die psyche-
delische
Datenwelt

Zel Winter, der Vater des Spieler-
charakters, ist plötzlich ver-
schwunden. Er war der Ge-
schäftsführer von Cycorp, der
führenden Firma im Geschäft mit Software
- Microsoft, so scheint es, hat in der Zukunft
von **Net:Zone** längst nichts mehr zu sagen.

Cycorp ist aber ein gefährlicher Mono-
polist. Zel Winter scheint einem Geheimnis
der Firma auf die Spur gekommen zu
sein, das ihm zum Verhäng-
nis wurde. Sein Ver-
schwinden ist so
mysteriös, wie
es die Be-
gleitumstän-
de sind: Ei-
ne Leiche
wurde nie
gefunden, Zel
Winter wird le-
diglich vermißt.

Erst sein Sohn kommt
der Intrige auf die Spur. Als er den Cyber-
helm aufsetzt, um die letzten Aufzeichnungen
seines Vaters abzurufen, stößt er auf
Dinge, die er besser nicht gesehen hätte.

Die Welt, in die es ihn verschlägt, ist
fremdartig und gefährlich zugleich. Sohne-
mann findet sich in einem unbekannten

Auch wenn
es so
aussieht - im
Cyberspace
ist nichts
real



Rohr frei

In den Tiefen eines
Computersystems
sieht es düster aus:
Die Leitungen
verrotten, und die
Viren gewinnen
die Oberhand.

„Universum“ wieder, in dem Pa-
trouille-Programme umherlaufen,
die wie Calimero aussehen, der ge-
rade aus seinem Ei geschlüpft ist.

Das Entwirren des Knotens ist beileibe
nicht einfach. Winters Sohn, das Spieler-
Alter-ego, erkundet das Cycorp-System
von innen. Einzige Hilfe ist ein virtuelles
Notebook, mit dem er sich in Computer-
systeme und Transportprogramme ein-
loggen kann - allerdings mei-
stens nur dann, wenn er
die richtige Paßwort-
Software hat. Doch
Hilfe kommt auch
von außen: Einer
von Winters Kol-

legen, der gleichzeitig auch ein guter
Freund war, gibt Hilfestellung. Wenn man
seine E-Mails richtig versteht, lassen sich
die ersten Rätsel des Adventures knacken.
So bekommt man Zugang zu einem virtuel-
len Zeppelin, da die Diagonso-Software, die
den Türmechanismus testet, einfach ange-
halten werden kann.



Surfen

hier darf
man's wörtlich neh-

Der unbekannte Kumpel hilft auch beim
Zugang ins Cycorp-System. Das Einlog-
gen ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig,
doch wenn man erst einmal erkannt hat,
wie mikroskopische Elektronenbahnen im
virtuellen Raum verbunden sind, kommt
man gut mit dem System klar.

An eines kann man sich allerdings
schwer gewöhnen: Gelingt mit dem Da-
tenzeppelin, der aussieht wie ein echter
Zeppelin, erst einmal die Flucht, warten
noch skurilere Objekte auf die Erkun-
dung. Und wer hätte es gedacht In einem
schlecht funktionierenden Computer se-
hen Leitungsbahnen aus wie schlecht
gepflegte Kanalsysteme - schleimig,
rostig und voller Pfützen.

msu

Kanalwahl

Wer sich auf das Spiel einläßt, wird nur zu
gern den Kontakt mit der Realität verlieren:
Schnell hat man akzeptiert, wie der Hase
im Cyberspace läuft. Net:Zone wirkt so
psychedelisch wie eine gute Technodroge,
läßt den Verstand aber klar und fordert ihn
heraus. Für ein Adventure ist die Rätsel-
dichte okay, die Grafik gut, die Atmosphä-
re ungewöhnlich.

Was stört, sind die elenden Wiederho-
lungen im Spiel. Hat man erst mal heraus-
gefunden, wie man die Computersysteme
ausrückt, kennt man die Muster. Und die
Grafiken samt Farbgebung haben zwar
Stil, doch die Steuerung mit ihrem hek-
tischen Scrolling läßt leicht vergessen, in
welche Richtung es eigentlich weitergeht.
Wäre da nicht die Karte, die das virtuelle
Notebook liefert, wäre man als Spieler im
Cyberspace verloren.

Michael

Net:Zone

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0 oder Windows 95, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

Wertung

Grafik **Sound** **Komfort**

Was uns auffiel:
+ variable Adventurehandlung
+ exklusives Design
- unübersichtliche Steuerung

Hersteller: Gametek Preis: ca. 90 DM

Die fünfte Dimension

Merlins Enkel

Eidos' neues Israel-Label Mad Engine erzählt eine Adventuregeschichte um Merlin in einer anderen „Dimension“.

Erstlich gekündet der zweite Teil der Serie

Dimensionieren

... heißt, die Eigenschaften eines Gegenstandes festzulegen. Bei der Mad-Engine-Produktion aus Israel ist zu konstatieren, daß verschiedene bekannte Adventure-Elemente zu einem hervorragenden Cocktail gemixt wurden. Schön auch, daß man mit der Dimensionsmaschine zu jeder Zeit an einen bereits besuchten Ort zurückkehren kann. Obwohl das Adventure nicht unbedingt bedienerfreundlich ist, hat es doch das gewisse Etwas. Und das heißt: Spaß über einen längeren Zeitraum. Da fällt mir zu Mad Engine spontan ein: „Wenn die an die Börse gehen, geh' ich mit!“

Manni

Zauberer Merlin beschäftigte sich nicht nur mit mystischen, sondern auch mit physikalischen Dingen und Reisen in andere Dimensionen. Eines miesen Tages begegnete er dem Zauberer des Feenlandes. Da sich die beiden nicht besonders grün waren, kam es schließlich zum großen Konflikt, der mit der Zerstückelung von Merlins Zauberstab endete. Die Einzelteile wurden in unterschiedlichen Dimensionen versteckt – und schon

war Merlins Power dahin. Rund ein Jahrtausend später findet ein Knabe zufällig auf dem Dachboden seines Opas eine Dimensionsmaschine: Die Jagd nach den Teilen des Stabes kann beginnen. **Die fünfte Dimension** ist ein Adventure, das verschiedene Elemente des Genres nutzt. Neben dem klassischen Point'n'Click werden Filmstrip-Passagen (in der Private-Eye-Dimension) à la *Snatcher* angeboten, während die Umschaltungen auf Großbild französischer oder japanischer Produktionen entliehen wurden. Letztere erfolgen bei wichtigen Konversationen oder bei der Betrachtung von besonderen Gegenständen. Spielern wird – auf „dramatische“ Weise – klar, daß hier ein Knackpunkt ist, auf den besonderes Augenmerk gelegt werden muß. Der Held der Geschichte besucht nun die Dimensionen, begegnet skurrilen Gestalten, wie z. B. dem TV-gelangweilten Alien. Er läßt sich in eine laufende Sitcom teleportieren, bringt durch seine Aktionen die Lachmaschine in Gang und erhält hemach vom nun begeisterten Außerirdischen als Zeichen seines Dankes den ersten Teil des Stabs. Andere Stationen sind die Fabel-

welt, die Schnüffler-Dimension, das Raumschiff, das schäbige Harlem und das alte Ägypten. Überall sind Objekte versteckt, die man aufnehmen sollte, denn man benötigt sie auch bei der Lösung von kniffligen Rätselspielen, wie beispielsweise im Casino, bei der Wahrsagerin oder dem Barden. Einer guten deutschen Sprachausgabe (u. a. die deutsche Synchronstimme von Don Johnson), feinen Zeichnungen, logischen, für Anfänger geeigneten Rätseln und guten Sounds steht jedoch eine gewöhnungsbedürftige Benutzerführung entgegen. Dennoch: Für das Erstlingswerk gibt's gute Noten!

M.K.

Der Knabe wird sich gleich wegbeamen

Die fünfte Dimension

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik

Sound

Komfort

Was uns auffiel:

+ interessante Story
+ humorvolle Atmosphäre

- unklare Steuerung und Findlung

Hersteller: Mad Engine/Eidos

Preis: 100 DM

Rendezvous im Weltraum

Die zweite Chance

Aliens sind weder aggressiv noch besonders freundlich. Arthur C. Clarke hält Außerirdische einfach für desinteressiert.

Alles hätte so schön sein können: Ein riesiges, zylindrisches Raumschiff kreuzt auf seiner Flugbahn das Sonnensystem, und die Menschheit ist aus dem Häuschen. Der erste Kontakt mit Außerirdischen steht bevor! Doch die erste Expedition ins Unbekannte verläuft enttäuschend – von Aliens keine Spur, nur Roboter, seltsame Tiere und eine gigantische Ansammlung von Apparaten ist zu bestaunen.

Ein paar Jahrzehnte später bekommt die Menschheit eine zweite Chance: Wieder taucht ein Raumschiff auf, wieder wird eine Expedition losgeschickt, um endlich die

übernommen. Ihm ist es zu verdanken, daß die Charaktere des Spiels genau jene Probleme bekommen, die auch die Figuren des Buchs haben.

General Borzow, der Expeditionsleiter, ist überraschend bei einer Routineoperation gestorben. Als Ersatz, aber nicht als neuer Leiter kommt der Spieler auf der Basisstation innerhalb von Rama an. Die Leitung hat nun der arrogante, zwielichtige Doktor Brown übernommen, der zusammen mit dem akkuraten deutschen General Heilmann (!) Rama nicht entdecken, sondern ausbeuten will. Das Ziel der beiden: Sie wollen einen der Krebsbionten (Roboter) einfangen, die innerhalb von Rama auf Patrouille gehen.

Dabei weiß keiner, welche Gefahren diese Aktion auslösen könnte. Die gebogene Innenfläche von Rama ist mit seltsamen Städten, Meeren und Artefakten überzogen, die irgendwelche geheimnis-

vollen Funktionen ausüben. Aber welche? Außerdem gibt es ein unterirdisches Tunnelsystem, sehr streng bewacht und verwirrend komplex. Auf nur wenige

Geheimnisse von „Rama“ (die Bezeichnung des Schiffs) zu entschlüsseln.

Als Spieler ist man Mitglied der ForschungscREW, die in Anlehnung an die Story des Romans „Rendezvous mit Übermorgen“ ihre Reise antritt. Kein Geringerer als Gentry Lee, NASA-Ingenieur und Clarks Co-Autor, hat das Spieldesign

Besatzungsmitglieder kann man sich wirklich verlassen. Ansonsten muß man allein die Rätsel des Spiels lüften. Und eines ist klar: Im Spiel werden nicht alle Geheimnisse von Rama preisgegeben – schließlich gibt es zu der Romanvorlage noch einen Folgeband.

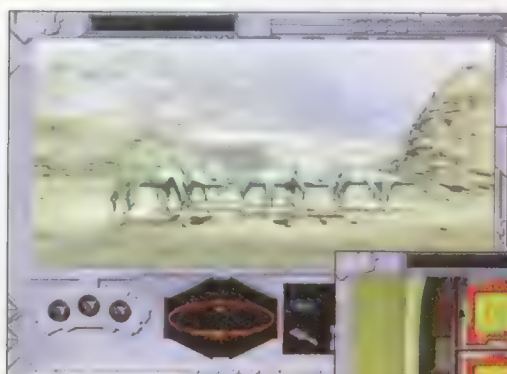
Nicole, Darling der Crew, hilft gern weiter und hat immer einen Ratschlag parat



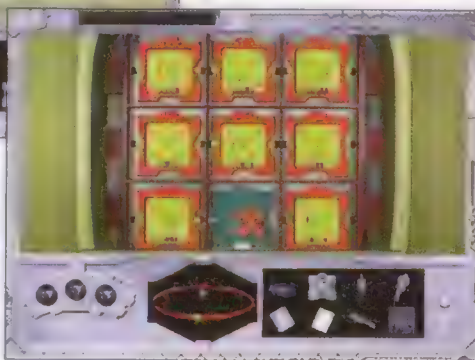
Myst-erlös

Man merkt dem Spiel an, daß Sierra eine reichlich lange Erfahrung mit Adventures hat: Die Bedienung ist in beinahe jeder Hinsicht so komfortabel, wie man es sich nur wünschen kann. Ansonsten ist dieses Game aber weniger Adventure, sondern mehr Knobelspiel im Stile von Myst mit stimmungsvollem Edel-Sound und phantastischen, rätselhaften Darstellungen von Objekten und Geräten. Da wollte Sierra wohl denen noch einen Kick geben, die das Buch schon gelesen haben. Denn so löblich es ist, den Roman originalgetreu umzusetzen, so spannungsarm wird das Spiel, wenn man die Geschichte schon kennt. So bleibt Rendezvous im Weltraum nur für Büchermuffel ein zwar nicht überragendes, aber doch mehr als nur ordentliches Adventure.

Michael



Diese Roboter-Wesen laufen im Weltraum Patrouille



Wer Schlösser öffnen will, muß die Logik dahinter verstehen

Rendezvous im Weltraum

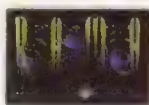
Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
 	 	

Was uns auffiel:
 + gutfrüher Soundtrack
 + dicht an der Romanvorlage
 - ... als Adventure

Hersteller: Sierra Preis: ca. 80 DM



Walk like an

Wer bisher glaubte, daß Archäologen nichts anderes zu tun hätten, als mit kleinen Pinselchen bewaffnet, durch antike Müllhalden zu kriechen und den Staub von längst zerbrochenem Geschirr zu fegen, wird in der Pyramide von Luxor eines Besseren belehrt.

Egyptian

Tief unter einer Pyramide liegt das letzte Geheimnis der Welt. Seine Enthüllung beschert der Menschheit entweder Glückseligkeit oder ewige Verdammnis. Da sich neben dem zwielichten Dr. Osiris nun auch eine seltsame militärische Organisation für die Pyramide zu interessieren scheint, ist es an Ihnen, als erster das Geheimnis zu lüften.

Auf dem langen Weg zum ewigen Glück muß man sehr schnell erkennen, daß die Pyramide von Luxor in Wirklichkeit keinen überproportionierten Friedhof für diverse frühantike Regenten, sondern ein Zeittor in ihrem Inneren beherbergt. Das wirkliche Geheimnis von Luxor liegt nämlich 300 Jahre „entfernt“ in der Zukunft.

Auf den ersten Blick handelt es sich bei **Secrets of the Luxor** um eine der zahlreichen *Myst*-Adaptionen, die den Markt in letzter Zeit förmlich überschwemmen. Doch wer sich erst einmal in die Tiefen der Pyramide begeben hat, wird angenehm überrascht sein und so manche Stunde „unter Tage“ verbringen.

Die Grafiken sind durchweg stimmungsvoll und technisch erstklassig. *Zork*-Fans werden jedoch das Scrol-

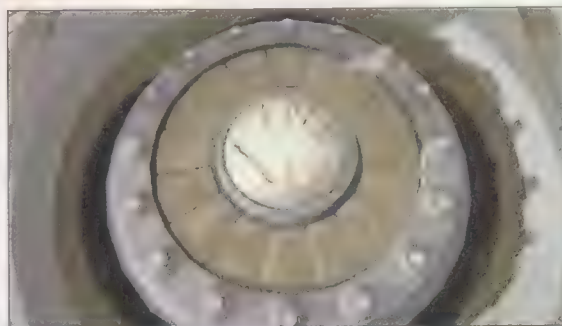
Alles Gute
kommt von
oben



Bei Osiris!

In letzter Zeit werden Freunde mystischer Adventures wirklich verwöhnt. *Secrets of Luxor* gehört, was Grafikgestaltung und Rätsel betrifft, auf jeden Fall zur Oberklasse innerhalb des Genres. Leider trüben aber ein paar unnötige Schnitzer den uneingeschränkten Spielspaß. Das Inventar läßt sich nur relativ umständlich einsehen, und oft verliert man wegen der komplizierten Raumanordnung die Übersicht. Sound und Musik können dem Vergleich zu *Zork Nemesis* auf keinen Fall standhalten. Trotzdem sollten echte Räselfreunde ruhig über diese kleinen Schwächen hinwegsehen.

Franky



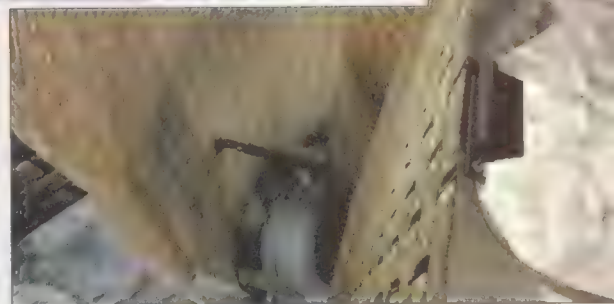
Oft braucht man auch ein glückliches Händchen

ling vermissen, das es hier nur ansatzweise (durch den umständlichen Einsatz eines VR-Helms aus dem Inventar) zu sehen gibt.

In manchen Räumen kann es, aufgrund mehrerer Ebenen, zu Orientierungsproblemen kommen, und so manche Treppe wird erst nach langer Sucherei durch Zufall entdeckt. Anders als bei zahlreichen anderen Vertretern des Genres sind die meisten Rätsel aber überraschenderweise sehr innovativ und vielschichtig. Oft muß man Anhaltspunkte aus verschiedenen Räumlichkeiten zusammentragen, um zum Ziel zu gelangen. Erfreulicherweise haben die Programmierer auch an ein Inventar gedacht, und so entdeckt man bei den Rätseln hin und wieder sogar Parallelen zu klassischen Adventures.

ff

Hinter dieser Tür liegt das letzte Geheimnis



Es geht bergab

Secrets of the Luxor	
Systemvoraussetzungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA, Windows, Doublespeed-Laufwerk	
Wertung ■■■■■	
Grafik ■■■■■	Sound ■■■■■
Komfort ■■■■■	
Was uns auffiel:	
+ detailreiche Grafiken	
+ anspruchsvolle Rätsel	
- unübersichtliches Inventar	
- verwirrende „Avalarider“	
Hersteller: Mojava	Preis: ca. 70 DM

Sherlock Holmes - Das Geheimnis der tätowierten Rose

Der Schnüffler und

Sherlock Holmes ist wieder da, und zwar lebendiger denn je. Aber dafür hat es bei einer merkwürdig gut getimten Explosion beinahe seinen Bruder erwischt - da kann der berühmteste Detektiv der Welt natürlich nicht untätig bleiben.

Electronic Arts schickt nun mit **Sherlock Holmes - Das Geheimnis der tätowierten Rose** die bisher einzige wirklich gelungene Holmes-Umsetzung für den Computer in die zweite Runde. Wer den ersten Teil kennt, wird sich beim zweiten direkt wie zu Hause fühlen, denn auch hier beginnt die Story natürlich im trauten Heim des Superschnüfflers.

Viel hat sich im Arbeitszimmer des traditionsbewußten Herrn während der letzten zwei Jahre nicht geändert - auf den ersten Blick zumindest. Bei näherem Hinsehen ist jedoch deutlich zu merken, daß die Animationen einen großen Schritt nach vorn gemacht haben, flüssiger und sauberer geworden sind. Eine exzellente deutsche Sprachausgabe unterstützt die atmosphärischen Grafiken, in denen der Herr im karier-

ten Gehrock in bekannt überlegener und souveräner Weise seinem Hobby nachgeht: die dunkle Seite der menschlichen Natur aufzudecken.

Düster ist das Szenario, in dem die Geschichte beginnt, in der Tat. Schon eine Woche lang hat Holmes keine üble Tat mehr in den Straßen von London gesichtet, da erreicht ihn ein Brief seines Bruders Mycroft, den er seit langer Zeit nicht mehr gesehen hat. Dessen Bitte, sich mit ihm im geheimnisumwitterten und äußerst exklusiven Diogenes-Club zu treffen, erfüllt er natürlich nur zu gern. Kaum am



die Rose

Per Mausclick geht es nun zunächst in Gestalt von Watson durch die einzelnen Szenarien, in denen der intelligente Cursor an allen Hotspots (zu- und abschaltbare) erklärende Kommentare anzeigt. Beweise für ein Verbrechen müssen her, sonst ist Holmes nicht ansprechbar. Watsons Weg führt über Scotland Yard, den zerstörten Diogenes-Club und das Krankenhaus und geht per Klick auf die immer zahlreicher werdenden Icons der Karte von London recht schnell vor sich, bis er schließlich nach vielen Anklick-Unterhaltungen mit handfesten Beweisen nach Hause kommt. Und eines ist klar - wenn Holmes erst mal persönlich die Spur aufnimmt, dann ist kein Spion mehr vor ihm sicher! Ooops, ist mir da was rausgerutscht? Na, wenn schon, bis der Fall der tätowierten Rose sein überraschendes Ende nimmt, vergeht nicht nur in London sondern auch vorm Computer eine ganze Menge Zeit. □

ah



Schöne alte Zeit

Schön geruhsam ging es in der guten alten Zeit zu, und dieses Adventure fängt nicht nur die Optik, sondern auch die Behäbigkeit der Holmes-Ära ein - mal eben schnell durchspielen ist nicht. Etwas mehr Originalität bei den Puzzles hätte ich mir zwar gewünscht, aber für ein nettes faules Wochenende, bei dem man sich gepflegt und ohne Hektik der gehobenen Knebelerei hingeben möchte, ist die tätowierte Rose das richtige Futter.

Antje

Wenn der Constable auf stur schaltet, muß man ihm eben Honig ums Maul schmieren

Treffpunkt angekommen, fliegt das ganze Gebäude mit Karacho in die Luft - Zufall oder Timing? Gas oder Bombe? Die Sorge um den schwer verletzten Bruder ist groß, und Holmes' Freund und Mitarbeiter Dr. Watson versucht sein Bestes, den völlig apathischen Holmes wieder auf die Beine zu bringen.

Das Geheimnis der tätowierten Rose

Systemvoraussetzungen: 486/50, 8 MB RAM, VGA, ca. 10 MB auf Festplatte

Wertung



Grafik

Sound

Komfort



Was uns auffiel:

+ gelungene Sprachausgabe

- wenig Originalität

Hersteller: Electronic Arts

Preis: ca. 100 DM

MUMMY™ TOMB OF THE PHARAOH

Wüste Geschichte

Ägypten – fernab jeglicher Zivilisation: Die Sonne brennt heiß, Sand und flimmernde Luft, wohin das Auge blickt. Doch was tut man nicht alles für seine Karriere ...

Als hochbezahlter Mitarbeiter der National Mining Cooperation (NMC) muß man sich eine ganze Menge gefallen lassen: Eine plötzliche Versetzung steht an, und schon vor Antritt der Reise ist klar, daß keine einfache Arbeit wartet,

Arbeit. Also, in der First-Person-Perspektive nichts wie hin zu dem alten Haudegen und gucken, was er eigentlich macht.

Der nächste Morgen begrüßt den Spieler mit einem spektakulären Ereignis: Ein Mord ist im Camp geschehen, und es heißt, der Mitarbeiter sei von dem Geist einer Mumie ums Leben gebracht worden. Klingt spannend, oder?

Ist es weitgehend auch, was das reine Adventure angeht. Aber: Interplay hat den Star des Games, Malcolm McDowell, und alle anderen Schauspieler auf mäßig gerendertem Hintergrund nicht gerade bestens in Szene gesetzt. Leichtes Flimmern überzieht alle Darsteller des interaktiven Streifens. Und nach etwa einer Stunde

Ägypten erweist sich auch der Sound als relativ nervig.

sat

denn der neue Arbeitsplatz ist ein Camp mitten in Ägypten. Und das war's auch schon an Infos, bevor man in **Mummy: Tomb of the Pharaoh** in die Wüste geschickt wird.

Und ehe man sich versieht, landet der Flieger auch schon auf der einsamen Rollbahn des Camps. Jetzt nur noch den Rucksack (wichtig, dient als Inventar) schnappen, und schon kann der erste Schritt im heißen Wüstensand getan werden.

Stuart Davenport ist Campleiter und erste Anlaufstation. Er ist auch der eigentliche Grund für die Reise nach Ägypten, denn die NMC ist – soweit sich das überhaupt aus der Ferne beurteilen läßt – nicht zufrieden mit Davenports



Schnell, einen Arzt!

McDowell
höchstselbst



Sand im Getriebe

Oh, oh, mir knirscht noch immer der Sand zwischen den Zähnen. So richtig toll fand ich es in Interplays „wüster Geschichte“ jedenfalls nicht. Grafisch enttäuschend, hin und wieder fehlte sogar der Sound gänzlich, und die Rätsel waren zu einfach. Und wenn der Pharaos noch so sehr flucht, Hauptdarsteller Malcolm McDowell (Uhrwerk Orange) reißt die Story am Ende dann auch nicht mehr raus. Mummy – eher zum Sa-Haar-a-raufen!

Sandra

Mummy: Tomb of the Pharaoh

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■

Was uns auffiel:

- lieblicher Sound
- vornehm Komfort
- Rätsel zu einfach
- grafisch wenig berauschend

Hersteller: Interplay Preis: ca. 75 DM



Keiner zu Hause?

Biete Hardware

P-133, tolles Spielzeug: mit 16 MB EDO-RAM, 2-MB-Spea-Mirage P 64, 1,7-GB-Festplatte VB 1600,- DM. Außerdem 20"-Monitor, Marke unbekannt f. 400,- DM. Tel. 06431-95430

Biete Software

*** SPIELE GÜNSTIG ***

Siedler 2 76,- DM; Hugo 3 64,80 DM; usw., **Kostenlose Kat-Disk von:** Bauris Software, Am Braiten Stög 12, 83043 Bad Aibling, 08061/91595 (von 14-17 Uhr) **G**

* DINOMATH Rechentrainer *

Gratisinfo: I.T. SOFT, PF 1671, 73606 Schorndorf, Tel. 07181/21709 **G**

Verkaufe: TFX, Renegade 10 DM, Bloodcommander, Goblin 3 20 DM, Descent 30 DM. Verschiedene Spiele, Zeitungen, Shareware-CDs 1-15 DM. Bitte Liste mit frank. Rückumschlag anfordern bei: Mario Wiesner, Radeburger-Str. 59, 01665 Gröbern

Viele Spiele, Demo- und Heft-CDs sowie diverse Hardware. Liste gegen 1 DM Rückporto! Bei: M. Ihler, Menzen 24, 88178 Heimenkirch

CD-ROM-Spiele; aktuelle Originale, z. B. Planer 2 zu **verkaufen oder tauschen;** ab 19 Uhr; 0234/524772 oder E-Mail an TRADE RXXL@AOL.COM

Rätsel Master LU 59,- DM, Chewy 29,- DM, Slipstream 19,- DM, Pinball Dreams 15,- DM, Day of the Tentacle 29,- DM. Außerdem Lösungen und Cheats für jedes Game. Info Disk 2,- DM. Tel. 0211-299707

Urban Runner dt. 40,- DM, Euro 96 40,- DM, PRO 7 20,- DM, Navy Fighters 25,- DM-NEU-Chewy 20,- DM, Der Clou 20,- DM, Champion-Chip Manager II 25,- DM. **Alle nur 1 x gespielt - alle CD-ROM.** 0211/7270552

Chewy 29,- DM, Master LU 59,- DM, XXL 20,- DM, Day of Tentacle 25,- DM, Steel Sky 20,- DM und viele mehr. Habe auch viele Lösungen und Cheats. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf

Verkaufe Battle Isle 3, Ascendancy, Rebel 2, Fade to Black, Albion, First Encounters, Stonekeep, WC3, WC4, Lands of Lore, History Line, DSA 2, Eye of the Beholder 1-3. Alles Originale. Preis: VB-Tel. 0395/5665930

Urban Runner 40,- DM, EURO-96 45,- DM, Quest for Fame 45,- DM, Cham-Manag 2 40,- DM, Teamchef 20,- DM, Larry 1-6 30,- DM, KQ7 20,- DM, Niklas Golf 20,- DM, XXL 10,- DM - Alle CD-ROM 1 x gespielt. Tel. 0211-7270552

Verkaufe: Druidenzirkel 40 DM, Theme Park 20 DM, Firestorm Joypad von Primax 20 DM, Bewegungen aus dem Computer M.M. Workshop 20 DM. Tel. 07354/1454 Markus

Suche Software

Suche PC-Spiele: Woodruff, Chewy, ESC from F5, Biing, Vollgas und Programm Klick & Play (evtl. Disc World). D. Pecar, Am Wischhof 2, 31319 Sehnde. Tel. 05138/2656

Tausch

CD-ROM Spiele; aktuelle Originale, z. B. Planer 2 zu **verkaufen oder tauschen;** ab 19 Uhr; 0234/524772 oder E-Mail an TRADE RXXL@AOL.COM

Verschiedenes

ACHTUNG SAMMLER! Verkaufe jede Menge PC-Hefte sowie Software! Fordert eine Liste an: Stefan Bayer, Stettener Str. 30, 70734 Fellbach

SUCHE: Woodruff, Discworld und ähnliche Spiele. BIETE: Freddy Pharcas, DN3D Level-CD, Simon 2, viel Shareware und noch mehr Lösungen! 02931/13308

Hoher Heim-Nebenverdienst !!! Bis 200 DM/Tag. Seriöse Schreibtätigkeit vom PC aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): **Serter-Verlag, Postfach 10 06 02, 40789 Monheim**

Indigene Völker



11 186 scc 95 C

Fremde im eigenen Land

Indigene Völker sind immer im Weg. Ob Staudammprojekte oder der Abbau von Bodenschätzen - immer sind es die »rückständigen Ureinwohner«, die dem Fortschritt weichen müssen. 5 000 indigene Völker gibt es weltweit. Vielen von ihnen droht die Zerstörung ihrer Lebensgrundlagen, die Auslöschung ihrer Kultur, sogar Völkermord. Ihnen fehlen Kenntnisse und Mittel, um sich zu wehren.

Gemeinsam mit örtlichen Selbsthilfegruppen setzt sich terre des hommes für indigene Völker ein. Ziel dieser Arbeit ist es, ihre Lebensgrundlagen zu sichern, ihre Sprache und Kultur zu schützen und ihnen Selbstbewußtsein bei der Vertretung ihrer Interessen zu vermitteln.

Bitte unterstützen Sie unsere Projekte. Informationen senden wir Ihnen gerne kostenlos zu. Schicken Sie uns einfach diese Anzeige mit Ihrer Anschrift.

terre des hommes
Bundesrepublik
Deutschland e.V.
Hilfe für Kinder in Not

Ruppenkampstr. 11a
Postfach 41 26
49 031 Osnabrück
Fax 05 41/70 72 33

Spendenkonto 700
Osnabrücker
Volksbank eG
BLZ 265 900 25

terre des hommes

Inserentenverzeichnis

Acclaim	25,34/35	Jerry Green	111	PC Software Beck	111
Bertelsmann Club GmbH	U3	Jet Stream	103	Pearl Agency	97
CDV	U2,83	Jöllenebeck	49	Sierra Coktel	U4,23
Conitec Datensysteme	111	Konami	44/45	Software 2000	68/69
Cross	67	Matrox	85	Sony	15
Data House	111	Media Point	12/13	SSV Klapf-Bachler	111
Elsa	33	Microprose	11	The Bletchley Group	41
Fachh. Neue Medien Zistl	121	Microsoft	6/7	Tronic	17,22,78
Freestyle	121	MicroVision	95	Urban Software-House	93
Game It	61	Mindscape	43	Virgin	28/29
Gametek	39	Neckermann	73	Wial	27
Hint-Shop	115	Okay Soft	93	Woobo Electronics Europe	51

Auf der CD befindet sich der Katalog der Firma DirectMedia Mail-Order.

Gratis Katalog anfordern !!!!

für CD-ROM, 3,5" Disk, SNES,
Sony Playstation, Amiga, Mac-
CD, MegaDrive, MegaCD, Sega
Saturn, Gameboy, NES, CD-ROM-
Komplettlösungen, Drucker,
Scanner, Tischrechner, Tel/Fax
und Packard Bell Computer.

Jerry Green
Hard & Software
Corneliusstr.5
55545 Bad Kreuznach
Tel./Fax 0671-61750

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel
Versand + Laden
Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

CD-ROM SPIELE

AH-64D Longbow DV 79.90
Civilization 2 DV 79.90
Comm. & Conq. 2 DV 89.90
Die Fugger 2 DV 69.90
Die Siedler 2 DV 69.90
Formula One GP2 DV 99.90
Formula One GP2 EV 69.90
Riddle of the Past LU DV 79.90
Silent Hunter DV 69.90
The Dig DV 69.90
Virtua Fighter W95 DA 69.90
"Z" (Bitmap Brot.) DV 69.90

PRESHITS

Bundesliga Prof DV 19.90
Der Reeder DV 19.90
DSA3-Schatt u. Riv DV 39.90
Kolumbus DV 19.90
Eishockey Manag. DV 19.90
Höhlenwelt Saga DV 19.90
Indy Car Racing 1 DA 19.90
Lost Eden DV 19.90
Martini Racing DV 29.90
Pizza Connection DV 19.90
Teamchief Top Gun je 49.90
Wing Command 3 DV 39.90

Kostenlosen Katalog anfordern! Bitte System angeben.
Wir liefern auch Spiele für Amiga + C64 + Konsolen.
Versandkosten: Vorkasse (bar / Eurocheck) plus 5.- DM
Nachnahme plus 10.- DM (incl. aller NN-Gebühren)
Ausland: nur Vorkasse (bar / Eurocheck) plus 20.- DM
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und
Preisänderungen vorbehalten. Händleranfragen erwünscht

PC-Spiele ab 29.- DM !
Alle Spiele unter 90.- DM,
auch die Neuesten !

PC-Spiele zu Tagespreisen !
Wir geben Sonderangebote
sofort an Sie weiter !

Ihr Anruf kann sich lohnen,
Offenbach 069 - 868410
Werktags von 14 -18 Uhr

Unsere Kataloge und 5 gratis
CD's erhalten Sie gegen
DM 10.-

Heinrich Beck -PC Software -
Schönbornstraße 29
63075 Offenbach am Main
Telefon 069-868410 Fax 866993



*Wenn ich groß bin
heißt ich alleine
einkaufen!*

Warum jedes Jahr 2000 Kinder
an Krebs erkranken, ist bis heute
nicht geklärt. Sicher ist, daß wir
Ihre aktive Hilfe brauchen, um
Diagnose, Behandlung und For-
schung ständig weiterentwickeln
und verbessern zu können.
Damit unsere Kleinen eine große
Zukunft haben -

Dem Leben zuliebe.

Spendenkonto
90 90 93
Sparkasse Bonn
BLZ 380 500 00

Deutsche
KinderKrebshilfe
Helfen Forschen Informieren



- Erschaffen Sie 3D-Werbe-, Adventure-, Action-, Rollenspiele
- Publizieren Sie Ihre eigenen Games **lizenziert**
- Freies 3D-Action-Spiel mit über 150 Texturen wird mitgeliefert
- Kreieren Sie eigene Objekte, Waffen, Gegner, Gebäude...
- 3D-Landschaften mit Rampen, Brücken, Labyrinth
- Objekte lassen sich vom Spieler per Mausclick manipulieren
- Panels, Menüs, Displays, Zwischenbilder sind frei definierbar
- Bildschirm-Auflösung bis 320x400, 8-Kanal-Stereo-Sound
- Import für PCX-, LBM-, WAV-, VOC-, MID-, IBK-Dateien

3D GameStudio DM 169,-
Testversion im Teich-Buch "GameStudio 3D" • Demos auf <http://members.aol.com/conitec>

Preis in DM inkl. MwSt. ab Dieburg • Versandkosten DM 18.- • **Gratis-Info anfordern!**
CONITEC DATENSYSTEME
GmbH • 64807 Dieburg • Dieselstr. 11c • Tel 06071-9252-0 • Fax 9252-33 • conitec@aol.com

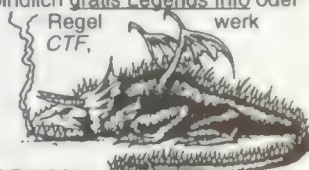
POSTSPIELE!

POSTSPIELE? Schon gehört? In unseren
Spielen ist was los!

- Fantasy - Legends, Epic
- Science Fiction - CTF 2187
- History - World Conquest
- Wirtschaft - Iron & Steam

Beispiel **LEGENDS**: es wird eine
fantastische Welt simuliert, mit Städten,
Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks,
Zwergen, Drachen, Magie und vieles mehr.

Also unverbindlich **gratis Legends Info** oder
ein gratis **Regelwerk**
(Epic, World
Conquest
oder I&S)
anfordern.



SSV Klapp-Bachler
OEG, PF 1205c, A-8021
A-0316/919327, Fax A-0316/910318



Saustark

ist die Arbeit, die der Naturschutzbund Deutschland (NABU)
für den Natur- und Umweltschutz leistet.

Werden auch Sie aktiv!

Gegen Einsendung dieser Anzeige informieren wir Sie
kostenlos über die Arbeit des NABU.
NABU-Bundesgeschäftsstelle
Postfach 30 10 54
53190 Bonn



Tips & Tricks

Magic Carpet 2 – Cheat Codes

Wenn es im Luftraum von allerlei magischem Getier nur so wimmelt, fällt das korrekte Fliegen nach der persischen Straßenverkehrsordnung mitunter extrem schwer. Mit unseren Cheatcodes kann man sich die Verkehrssünder nun endlich erfolgreich vorknüpfen, pardon – vorknüpfen.

Der Cheatmodus wird aktiviert, indem man die Taste I drückt, gefolgt von dem Wort WINDY. Die Enter-Taste sollte natürlich zur Bestätigung auch nicht vergessen werden.

- ALT-F2 – „Mana mana, düpdü...“
- ALT-F3 – es kann nur einen geben
- ALT-F4 – zerstört die Schlösser
- ALT-F5 – zerstört die Ballons
- ALT-F6 – Monsterbash
- ALT-F7 – persische Heilkünste
- ALT-F8 – mehr Spell-Erfahrung
- ALT-F9 – kostenlos Zaubern an/aus
- ALT-F10 – Unsichtbarkeit an/aus
- SHIFT-D – beendet derzeitige Aktion
- SHIFT-C – Levelwarp



Magic Carpet 2

Slipstream – Tip

Anders als der Titel vielleicht vermuten läßt, handelt das Spiel nicht von Unterwäsche, sondern von harten Rennen um das große Geld. Wer schon immer einmal alle Kurse frei anwählen wollte und außerdem sein Gefährt ein wenig nachzurüsten gedachte, der sollte es einmal mit der Eingabe des Wortes „refinery“ auf dem Hauptbildschirm versuchen. Der Kontostand steigt dann auch in derart ungeahnte Höhen, daß am Ende sicher doch noch eine neue Unterhose drin ist...



Crusader

Chasm-Demo – Cheats

Klein, aber fein sind unsere Cheats zu Chasm. Ein Druck auf die ESC-Taste während des Spielens aktiviert den Cheat-Modus.

- WEAPON – Arsenal
- AMMO – Munition
- INVISIBLE – Klarsicht
- KILL – Mordlust

Crusader: No Regret – Cheat Codes

Kaum ist der rote Robot aus der Garage seines Herstellers entlassen, haben wir auch schon die entsprechenden Cheats parat, die dem bedauernswerten Geschöpf bei seinen „Säuberungsaktionen“ ein wenig weiterhelfen sollten.

- LOOSECANNON16 – Cheatmodus
- CTRL-F10 – Unsterblichkeit



Slipstream



Chasm Demo

- F10 - Waffen, Energie, Items
- H - Shift gedrückt halten und auf irgend etwas klicken
- F - abstrakte Kunst
- CTRL-V - allerlei Mischmasch
- F7 - für 3D-Entwickler
- ALT-F7 - ein wenig Abwechslung
- CTRL-F7 - und noch mehr davon

Nützliche Kommando-Parameter:

- warp x - Warp zu Level x
- skill x - ändert den Skillwert

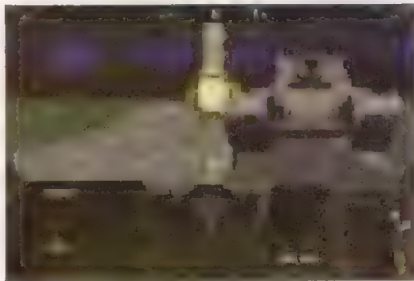
Nutzlose Parameter:

- asylum - zeigt eine Botschaft an
- demo - aktiviert das selbstlaufende Demo des Spiels

Um eine leere Waffe wieder nachzuladen, muß man sie einfach ablegen und danach wieder aufnehmen. Für Nachschub an „blauen Bohnen“ sollte dann gesorgt sein.

Shellshock - Cheat Codes

Dieser Cheat wurde uns nicht, wie der Titel vielleicht vermuten läßt, von den muschelfeindlichen Greenpeace-Aktivi-



Shellshock

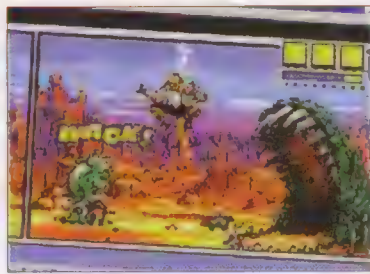
sten eingesandt, sondern stammt aus unserer eigenen Feder.

Wenn man während einer Mission die Escape-Taste betätigt und dann die geistreichen Wörter „ratty rat ratty“ zum besten gibt, wird man prompt unsichtbar und sollte mit den Missionen keine Probleme mehr haben. Wenn das die Jungs von Greenpeace gewußt hätten!

Comix Zone - Cheat

Dort, wo Donald und Goofy zu Hause sind, scheinen Cheats besonders gut zu funktionieren. Auf jeden Fall kann man sich mit folgendem Cheat das Überleben in der „Comix Zone“ enorm erleichtern.

Netterweise haben die Programmierer bei diesem Spiel gleich ein nettes Cheatmenü eingebaut. Aktiviert wird es mit dem Wörtchen „CAMERON“ (unbedingt großschreiben). Nimm dich in acht, Kater Karlo!



Comix Zone

Zone Raiders - Cheat Codes

Es kann nur einen geben! Es gibt Actionspiele, in denen es schwerfällt, als strahlender Sieger eines Rennens hervorzugehen. Da kommen ein paar nette Cheats meist sehr gelegen.

Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man während einer Mission die Taste F11 drücken und einen der folgenden Codes eingeben:

- ISILETSBAIL - beendet Level
- ISITWENTY - offenbart die komplette Karte
- ISIWHEELS - ermöglicht eine Fahrt in dem legendären X-Car. Die Mission muß jedoch gewonnen werden, um Zugriff auf dieses Fahrzeug zu bekommen.
- ISIFATPACKED - Waffen, Munition und Energie
- ISIQ - Es ist leicht, ein Gott zu sein.
- ISISLEEP - Na, dann gut' Nacht!

Afterlife - Cheat Codes

Für die einen ist es die Hölle, für die anderen das netteste Aufbauspiel der Welt. In Fankreisen vertritt man einen neutralen Standpunkt und sagt nur: „Spiel mir das Spiel vom Tod!“ Wie auch immer - einfacher „lebt“ es sich mit unseren Cheats im Reich der Dahingeschiedenen auf jeden Fall. Die Codes sind während des Spiels einzutippen:

- \$@! - Was eigentlich wie ein übler Fluch einer Comicfigur aussieht, beschert einem netterweise

Die Lupe auf CD

Natürlich findet Ihr auch in diesem Monat wieder Tips, Tricks, Walkthroughs und kleine Programme zu den brandheißen Titeln der letzten Monate. In unserer Helpline klären wir individuelle Probleme und helfen über so manche spezielle Hürde hinweg. Schreibt uns einfach, wenn Ihr Fragen oder Antworten bezüglich bestimmter Spiele habt.

Natürlich nehmen wir auch weiterhin Tips und Lösungen dankbar entgegen. Bei Veröffentlichung winkt, wie eh und je, eine Belohnung. Schreibt einfach an:

TRONIC-Verlag • PC Spiel • Tips und Tricks
Hessenring 32 • 37269 Eschwege

Hier nun der aktuelle Inhalt der Lupe im CD-Magazin:

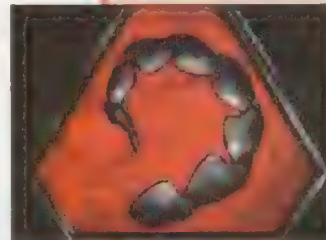
Tom Long - Komplettlösung

Werbespiele werden immer beliebter. Und das hat nicht nur mit dem niedrigen Preis zu tun, sondern vor allem mit dem stetig ansteigenden Niveau solcher Spiele. Tom Long gehört zu den besseren Adventures der letzten Zeit.



Command & Conquer - Mission Disk

Mit diesem Teil schließen wir unsere kleine C&C-Lösungsreihe ab und schauen fast den ganzen Tag lang voller Spannung im Internet auf den Countdown von Red Alert. Natürlich gibt es bei uns auch zu diesem Spiel ausreichend Tips und Tricks.

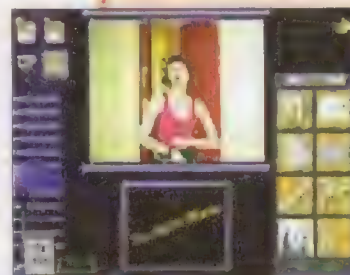


Die Affäre Morlov

Sitzt Du in Paris fest? Ist Dir die Russenmafia auf den Fersen, und hast Du Angst um Dein Leben? Kein Problem - unsere Komplettlösung hilft Dir selbst in den gefährlichsten Situationen aus der Patsche.

F1 GP2-Contest

Zahlreiche Rennfreaks haben Ihre Tips, Setups und Hotlaps eingeschickt. Wer also noch das richtige Setup für Strecken sucht, könnte hier fündig werden. In der nächsten Ausgabe planen wir eine Top Ten für alle Strecken. Natürlich werden wir auch weiter Setups und Hotlaps sammeln.



Außerdem:

- Komplettlösung **Ishar 2** (engl.)
- Komplettlösung **Dreamweb** (engl.)
- Komplettlösung **Alien Incident**
- Tips zu **Z** (Fortsetzung aus dem Heft)
- Helpline** (Fortsetzung aus dem Heft)

Helpline

Bei dem Spiel **Beneath a Steel Sky** weiß ich nun wirklich nicht mehr weiter. Da wären so Fragen wie: Was mache ich mit dem Roboterabfall? Und wie geht das verflixte Schloß an der Scheune oder Garage auf? Eine Komplettlösung ist bestimmt angebracht.

Eric Rebholz

Wenn hier der Robotschutt vom Anfang gemeint ist, so ist nichts Besonderes mehr damit anzustellen. Nur Joey muß man aus den Abfällen zusammenbauen (durchsuchen), aber das ist wahrscheinlich schon passiert.

Die Tür vom Schuppen muß man zuerst etwas genauer betrachten, bevor man ein Schloß erkennt. Die Ausweiskarte sollte dann den Weg nach innen ebnen. Für eine Komplettlösung ist der Titel einfach schon zu betagt, aber die speziellen Probleme sollten nun beseitigt sein.

Leider habe ich in Ihren Ausgaben und auch auf der CD-ROM die Lösung eines Spiels vermißt: **Torin's Passage** von Sierra. Ich hoffe, daß Ihr mir helfen könnt.

Rolf Grunwald

Die Komplettlösung hatten wir in Ausgabe 3/96 veröffentlicht. Aber da noch zwei weitere Anfragen zu diesem Spiel bei uns eingegangen sind, haben wir die Lösung noch einmal als Textfile auf unserer CD im Unterverzeichnis Lupe/torin untergebracht.

Mein Problem hat mit dem Spiel **X-Wing** zu tun. Im fünften Feldzug, zweite Mission, soll man B-Flüger und mehrere Container vor feindlichen Angriffen schützen. Die B-Flüger sind aber ausgeschaltet, und wenn ich alle Bomber und Jäger abgeschossen habe, vernichtet der Stemenzerstörer die hilflosen Schiffe.

Heinz Keppeler

Tja, da hilft wohl nur eins – der Stemenzerstörer muß zerstört werden. Dazu sind zuerst die beiden Generatortürme zu eliminieren (zwei Torpedos pro Turm). Dann kann man dazu übergehen, den Reaktor (unterhalb des Schiffes) zu beschießen (immer auf die eigenen Schilde achten), und der Zerstörer sollte Geschichte sein. Dann kommt auch erst die erhoffte Rettung, und die Mission ist geschafft.

Anmerkung: Mittlerweile findet die Helpline derartigen Anklang, daß wir aus Platzgründen von nun an einen Großteil der Anfragen auf unsere CD auslagern müssen. Ihr findet den Rest dieser kleinen Rubrik im CD-Magazin.

10 Millionen Pennies. Aber man sollte es nur fünfmal anwenden, da sonst ein Todesstern aufkreuzt, der einem das Leben, wo auch immer, zur wirklichen Hölle macht.

Battle Arena Toshinden – Cheat Codes

Ob im Zirkus bei den Raubtieren oder in der Arena des Kampfes – meist sind die Insassen nicht mehr weit davon entfernt, den Rest ihres Lebens mit dem Spielen von Afterlife zu verbringen. Wer diesem harten Los entgehen möchte, muß wohl auf unsere Cheats zurückgreifen.

- GIMMEJIM – Boss Code
- VIRTUALI – Mal eine neue Perspektive: Eigentlich kennt man sie ja aus so manchem martialischen Actionspiel, deren Namen hier besser unerwähnt bleiben sollten.
- FUNNYHEADS – Köpfchen muß man haben!
- LIFEISUNFAIR – Special Move – Schlüssel (noch nicht vollständig getestet).

Antworten auf Helpline-Fragen 11/96:

Hans-Michael Gerhards hat die passenden Tips für Volker Jochum (Helpline 11/96):

Biing:

Hier eine kurze Beschreibung, wie Du die Preise für die Klinikräume editieren kannst. Öffne die Datei bipro.exe mit einem Hex-



Afterlife

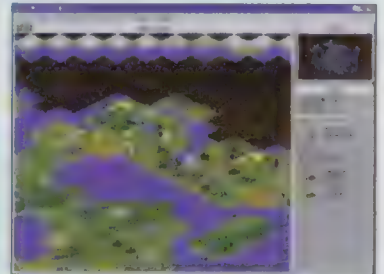


Battle Arena Toshinden

Secret Places

Gut konzipierte Zusatzlevels zu aktuellen Titeln sind rar. Umso mehr hat es uns gefreut, daß in diesem Monat die Hersteller zum Teil (Civilization II und Top Gun) selbst für kostenlosen Nachschub sorgten, den wir natürlich an dieser Stelle an Euch weiterleiten.

Diesmal findet Ihr auf der CD:



Neue Karten zu Civilization II



Fünf neue Missionen zu Top Gun



Neue Karten zu Sim City 2000

Editor und suche nach „zah“. Du siehst nun die Zahnstation (Standard und Luxus). Darauf folgen eine Reihe \$-Zeichen und direkt darauf der Preis. Dort steht dann zum Beispiel 30 02. Wenn dieses nun auf 01 00 änderst, kostet die Zahnstation nur 1 DM. Dies kannst Du mit jeder Einrichtung machen, aber zu empfehlen ist es, die Luxus-Ausführung zu ändern, da der Computer immer nur die Standard-Ausführung kauft.

Oldtimer:

Gehe auf das Firmengelände und drücke: STRG+B und Du hast 100.000 Dollar mehr. Mit STRG+_ hast Du sogar 1.000.000 Dollar mehr.

Gene Machine – Komplettlösung

Genspezialist Bernd Wolffgramm hat all seinen Mut zusammengekommen, um den größtenwahnsinnigen Dr. Dinsey aufzuhalten.

Wenn man gerade erst wieder daheim angekommen ist, will man sich selbstverständlich zuerst einmal darüber informieren, was im guten alten England zwischenzeitlich so alles geschehen ist. Du ergreifst also die nächstbeste Gelegenheit und sprichst auf dem Bahnsteig den Zeitungsjungen an. Er verkauft dort die „Sporting News“, die Du Dir aber noch nicht leisten kannst, weil in Deinem Geldbeutel völlige Leere herrscht. Mißmutig verläßt Du den Bahnhof und überlegst zusammen mit Mosop, wie Ihr am besten nach Hause kommt. Dein Diener schlägt vor, ein Taxi zu nehmen, und Du greifst die Idee spontan auf.

Home, sweet home!

Nachdem Du das Haus betreten hast, passiert etwas Merkwürdiges: Du bekommst

Besuch von einer sprechenden Katze, die Dir eine ziemlich unglaubliche Geschichte aufischt. Sie erzählt von einem Doktor, der verschiedene Geschöpfe zu einem einzigen zusammenfügt und plant, mit einer Armee aus genetisch optimierten Wesen die Welt zu beherrschen. Nach anfänglichem Zögern und einem erfolgreichen Erpressungsversuch von 73, beschließt Du, Dich dieser Herausforderung zu stellen und nebenbei noch die Welt zu retten.

Das liebe Geld

Es ist nun an der Zeit, das Zimmer zu verlassen. Nebenbei hebst Du noch den Brief auf, der im Eingang liegt. Mirabella teilt Dir mit, daß sie sehr ungehalten ist und Dich sofort sehen will. Durchsuche einmal Deinen Geldbeutel – so lange, bis Du eine Calling Card und Geld darin findest. Jetzt machst Du noch einen Rundgang durch das Haus und nimmst alles mit, was Dir bei diesem Abenteuer eventuell nützlich sein könnte.

Ein Schlückchen in Ehren

In Mosops Zimmer, rechts neben der Treppe, findest Du jeweils eine Flasche Feigen-saft und eine Flasche Whiskey. In Deinem Schlafzimmer, das sich im ersten Stock-

werk befindet, nimmst Du den Schlüssel von der Kommode. Du brauchst ihn, um den Schreibtisch zu öffnen, der in Deinem Arbeitszimmer steht. Dort entnimmst Du der ersten Schublade die Urkunden und vergißt auch die nutzlosen Gegenstände nicht, die auf dem kleinen Tisch liegen. Nun geht es aber schnell zu Deiner Geliebten, denn sie wartet bereits auf Dich. Auf dem Weg zu ihr legst Du noch einen kurzen Stopp am Bahnhof ein, wo Du jetzt endlich die „Sporting News“ kaufst.

Wie man mit dem Hafenmeister umspringt und wie man nach Atlantis kommt, erfahrt Ihr in der Lupe auf der Heft-CD.

Hint Shop Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele		Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service. Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.		Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da ständig neue Lösungshefte erscheinen.		
Inh.: Chris. von Mellenthin Am Hollerbroch 36 51503 Rösrath Tel: 02205.910313 Fax: 02205.910314		Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.		Sie finden uns auch im Internet: http://www.vo.lu/Hint-Shop und im BTX: mellen#		
Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.		Wir führen über 300 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtlösung an.		Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzeln für 19,95DM bestellen.		
Händleranfragen erwünscht.		Distributor für Österreich Kornfeld OFG - Oberlaaerstr. 16 1100 Wien - Tel/Fax: 0222.60875-50/-51		Distributor für die Schweiz AHA CD-ROM Spiele - Postfach 3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/3457001		
3 Skulls of the Titans 7th Guest & 11th Hour (je) Albion Aliens - A Comic Book Adventure Avail of Dawn Bad Mojo Baphomets Fluch Bermuda Syndrom Bioforce Chewy - Esc van FS Chronicles of the Sword Command & Conquer I C&C 1 - Ausnahmezustand Creature Shock Crusader - No Remorse Crusader - No Regret Cyberia 1 - 2 & Wellands Cybermage-Darklight Awake "D", Evocation, Blown Away Dendarius-Encounter, Critical P		Dark Sun 1 und 2 (je) Dig, The Discworld I Dragon Lore I Dungeon Master 1 + 2 Ecstasia I Elder Scrolls: Arena Elder Scrolls: Daggerfall (i.P.) Entomorph Fade to Black Flight of the Amazon Queen Frankenstein-Through 1, Eyes Gabriel Knight 1 und 2 (je) Gene Machine Golden Gate Killer/Elk Moon M Hell und Beyond 13 Heilungswelt Saga Teil I Imperium Romanum Indiana Jones 3 und 4 Jagged Alliance		Jewels of Oracle Karma, Alien Virus, Burn Cycle King's Quest 1 bis 7 (je) Kingdom O'Magic Knights of Xentar Lords of Lore 1, Throne o Chaos Last Dynasty, The Lighthouse Little Big Adventure Maniac Mansion 1 und 2 Menzoberranzan Mission Critical Monkey Island 1 und 2 Mummy-Tomb of the Pharaoh Myst, Raptropolis, Lost Eden Normality Pandoro Akre Phantasmagoria Police Quest: SWAT Ravenloft 1 und 2 (je)		Rebel Assault 1 + 2 + Privateer Resident Evil Riddle of Master Lu Ripper Sam & Max hit the Road Secret Mission Shannara Shivers Space Quest 1 bis 6 (je) Spycraft - The Great Game Star Trek - DS9 - Harbinger Star Trek - TNG - A F U Stonekeep System Shock Talsman Terra Nova - Strike Force Cant Thunderscope Time Commando Time Gate 1: Knights Chase Touché 5 Aluskatzen
Taint's Passage Ultima 8 - Pagan Ultimate Mix Urban Runner Valtos (Full Throttle) WML - Beyond the Dark Portal Warhammer Woodruff and the Schinbille Zork: Nemesis "Z"		Sammelhefte: Alone in the Dark 1 bis 3 Eye of the Beholder 1 bis 3 Goblins 1 bis 3 Ishar 1 bis 3 King's Quest 1 bis 6 Legend of Kyandia 1 bis 3 Leisure Suit Larry 1 bis 6 LucasArts Top Adventures (Indy4, Monkey2, Maniac 1&2)		LucasArts Classic Adventure (Indy 3, Loom, Monkey 1, Maniac Mo 1, Zak McKracken) Night & Magic 3 bis 5 Police Quest 1 bis 4 Quest for Glory 1 bis 4 Simon the Sorcerer 1 und 2 Space Quest 1 bis 5 Star Trek 1 und 2 Ultima 7-Teil 1&2 - Forge n.V. Ultima Underworld 1 und 2 Warcraft 1 und 2 Wing Commander 3 und 4 Wizardry 6 und 7 Originallösungen in 74,80 Bing! (PC & Am) (19,95 DM) DSA 1 - Schneekabklinge DSA 2 - Stiemerschwall DSA 3 - Schatten über Riv Druidenzirkel		

Lösungshilfen



Krieger: Er ist schnell gebaut, aber schlecht gepanzert. Für einen Angriff sollten mehrere Einheiten zusammengeschlossen werden. Dieses gilt auch für die Verteidigung.



Psychos: Er ist wie der Krieger nur in der Masse stark, sowohl in der Verteidigung als auch im Angriff. Er besitzt aber eine bessere Panzerung und eine stärkere Waffe.



Kämpfer: Er ist mit Raketen ausgerüstet und kann somit Brücken und Fabriken zerstören. Er eignet sich vor allem für leicht gepanzerte Einheiten, wie Krieger, Psychos, Jeep, Light und Gatling.



Schütze: Seine Stärken sind die Präzision und die Schußweite, deshalb ist er gut für schnelle chirurgische Angriffe im Feindesland. Überlegen ist er den Gattlings und Guns durch seine größere Reichweite.



Pyros: Mit seinem Flammenwerfer ist er sowohl für Angriff und Verteidigung gegen mittelstarke Einheiten wie APC, Light, Medium und Howitzer geeignet.



Laser: Dasselbe wie für den Pyros gilt auch für den Laser, jedoch kann er durch seine Genauigkeit ebenso gut noch feindliche Panzerfahrer treffen, die dann einen leeren Panzer zurücklassen.



Jeep: Er kann sich vor allem gegen Krieger und Psychos auszeichnen, ebenso in der Verteidigung.

Auch wenn bei „Z“ der Erfolg einer Mission oftmals stark vom Zufall abhängt, sind doch einige wichtige Punkte zu beachten, die die Wahrscheinlichkeit eines Sieges erhöhen. Mike Ebert hat sie zusammengefaßt.



APC: Diese stark gepanzerten Fahrzeuge sind mit Kämpfern oder Lasern besetzt eine starke Waffe gegen Howitzer, Heavy, Mo.Missile und Missile Gun, wenn sie in Verbänden von drei bis fünf Einheiten angreifen.



Light: Er ist im Gegensatz zu anderen Panzern und Raketenwerfern sehr schnell gebaut und verfügt über eine größere Beweglichkeit und kann schneller feuern. Somit können zwei bis drei Lights gegnerische Medium und Heavy zur Verzweiflung bringen.



Medium: Er hat Vorteile gegen alle Einheiten mit Ausnahme von Heavy, Mo.Missile, Howitzer und Missile Gun, die man nur zusammen mit anderen Einheiten angreifen sollte, um eigene Verluste so gering wie möglich zu halten.



Heavy: Diese Einheit ist allen im Einzelkampf überlegen, jedoch sollten andere Einheiten als Ablenkung mitgeführt werden.



Mo.Missile: Der Raketenwerfer ist die stärkste Waffe aller Einheiten, hat aber eine Schwäche in der Beweglichkeit. Deshalb ist diese Einheit in der Verteidigung fast unschlagbar, jedoch im Angriff sollte man sich nie alleine fortbewegen.



Crane: Er ist geeignet zum Reparieren von Brücken und Fabriken. Aber er kann auch feindliche Einheiten ablenken und aufhalten, bis sich die eigenen Einheiten zur Verteidigung richtig postiert haben.



Gatling: Dieses Geschütz ist nur gegen leichte Roboter zu empfehlen. Gegen stärkere Einheiten hat die Gatling keine Chance.



Gun: Das Gun hat Vorteile gegen leicht gepanzerte Einheiten und Roboter. Es muß sich aber vor Schützen in acht nehmen, da diese eine größere Reichweite haben.



Howitzer: Es eignet sich gegen alle Einheiten mit geringer Reichweite, und mit freier Sicht hat es selbst ein Heavy schwer zu gewinnen. Geringe Chancen bestehen aber gegen die Mo.Missile und mehrere Panzereinheiten.



Missile Gun: Sie ist das stärkste Geschütz und hat auch Vorteile gegen Light, Medium und alle anderen Einheiten. Schwierigkeiten bringen aber der Heavy und das Mo.Missile.

Wie die Levels am besten zu knacken sind, könnt Ihr auf der Hef-CD in der Rubrik Lupe nachlesen.

Grundlagen des CMOS-Setup

Reise ins CMOS

Euer PC ist schnell und arbeitet ohne Probleme? Gut, Ihr könnt zum nächsten Spieletest weiterblättern. Falls nicht, dann solltet Ihr Euch vielleicht mal mit dem CMOS beschäftigen. Dieser Artikel verrät, worauf es ankommt.

Der PC stellt im Unterschied zu den Home-Computern der ersten Stunde ein offenes System dar, das von vornherein auf Erweiter- und Austauschbarkeit seiner Komponenten ausgelegt ist. Eine neue, größere Festplatte, ein zusätzliches CD-ROM-Laufwerk oder ein paar weitere MBytes Arbeitsspeicher können aus einer „alten Möhre“ im Handumdrehen einen ganz neuen Rechner machen.

Wer aber sagt dem PC, aus welchen Bestandteilen er besteht? Und wer sagt dem PC, wie diese Komponenten eingestellt sein müssen, damit die Zusammenarbeit reibungslos funktioniert? Antwort: Das CMOS, ein besonderer Speicherbereich, der direkt auf der Hauptplatine zu finden ist. Ein Akku sorgt dafür, daß die darin gespeicherten Konfigurationsdaten auch beim Abschalten des Rechners erhalten bleiben.

Im Normalfall fällt die CMOS-Einstellung in die Zuständigkeit des Rechnerherstellers. Es gibt jedoch Situationen, in denen auch der Anwender damit in Berührung kommt:

- **Um- und Ausbau:** Eine zweite Festplatte oder eine andere Grafikkarte gefällig? Dann müßt Ihr die entsprechenden CMOS-Einstellungen erweitern beziehungsweise ändern, damit das Gesamtsystem wieder funktioniert.
- **Fein-Tuning:** Der Hersteller hat das System in der Massenfertigung nicht optimal konfiguriert. Um die „Performance“ des Rechners zu verbessern, könnt Ihr gezielt bestimmte CMOS-Einstellungen „tieferlegen“.
- **CMOS-GAU:** Durch einen zeitweisen (Wackelkontakt) oder dauerhaften Ausfall des CMOS-Akkus können sämtliche Konfigurationsdaten verlorengehen. Um den Rechner dann nach der Beseitigung der Ursache wieder in Betrieb nehmen zu können, müßt Ihr den kompletten CMOS-Inhalt restaurieren.

Immer anders – das CMOS-Setup

Für die Einstellung der CMOS-Daten besitzt jeder PC ein Setup-Programm, das sich zumeist nur unmittelbar nach dem

Rechnerstart durch das Drücken einer bestimmten Taste aktivieren läßt. Welche Taste das ist, hängt vom Hersteller der BIOS-Bausteine ab (Ami, Phoenix, Award etc.). In den meisten Fällen kommen die Tasten <Entf>, <Esc> oder <F1> zum Einsatz.

So verschieden wie die Starttasten sind oft auch die Inhalte der Setup-Programme. Welche Funktionen im konkreten Einzelfall zur Verfügung stehen, hängt neben herstellerspezifischen Eigenheiten auch von Faktoren wie Prozessortyp (i486, Pentium etc.), Chipsatz (Triton, Saturn, Plato ...), oder Bus-System ab (ISA, VESA Local Bus, PCI ...). Als Demonstrationsobjekt verwenden wir einen 120-MHz-Pentium-Rechner mit PCI-Bus, Triton-Chipsatz und 48 MB Arbeitsspeicher. Am internen Enhanced-IDE-Controller des Geräts hängen eine 1,6-MB-Festplatte von Western Digital (Primary Master) sowie ein Fünffach-Speed-CD-ROM-Laufwerk von Philips (Secondary Master). Das BIOS stammt von Award.

Aber damit kein Mißverständnis aufkommt: Trotz vieler Unterschiede ähneln sich die meisten CMOS-Setups vom Aufbau her. So findet man stets mehrere Untermenüs, in denen die Einstellmöglichkeiten thematisch zusammengefaßt sind.

Ein Hauptmenü (Bild 1) ermöglicht die Auswahl des gewünschten Untermenüs. Um eine Einstellung zu verändern, fährt man sie zunächst mit den Cursor-Tasten an. Anschließend rollt man mit Hilfe von <Bild auf>/<Bild ab> durch eine Liste von unveränderlichen Vorgabewerten oder gibt den gewünschten Wert direkt per Tastatur ein.

Bevor Ihr Euch aber an den Konfigurationsdaten Eures PC zu schaffen macht, solltet Ihr die aktuellen Einstellungswerte konservieren, um sie im Falle eines Einstellungsfehlers rekonstruieren zu können. Dazu schaltet Ihr Euren Drucker ein,



Bild 1: Das Hauptmenü des CMOS-Setup-Programms öffnet den Zugang zu den einzelnen Untermenüs

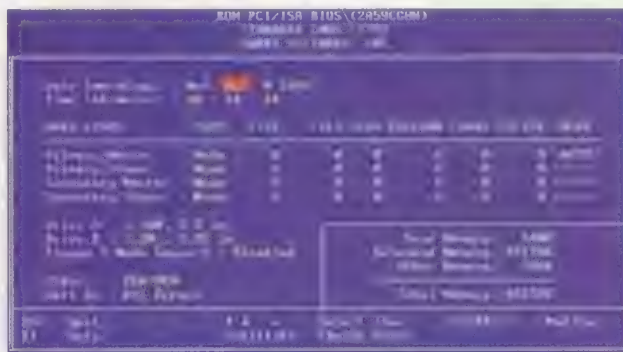


Bild 2: Im Untermenü „Standard CMOS-Setup“ geht es um Grundeinstellungen wie Zeit, Datum, Laufwerkstypen etc.

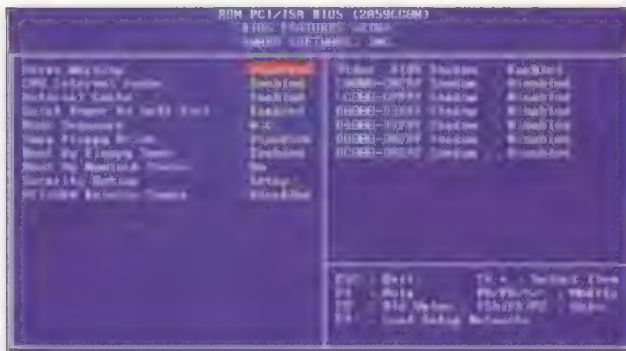


Bild 3: Im Untermenü „BIOS Features Setup“ finden sich einige leistungsrelevante BIOS-Einstellungen

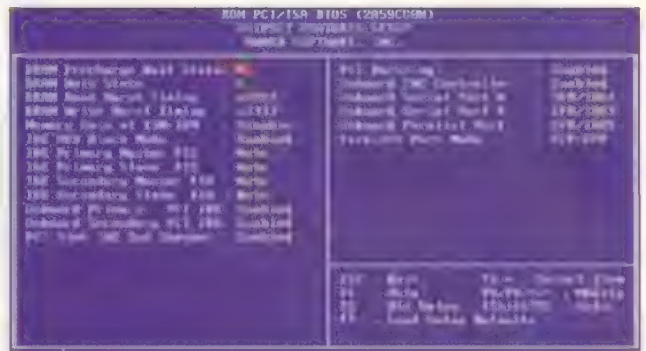


Bild 4: Änderungen im „Chipset Features Setup“ sind nicht immer ganz ungefährlich

wechselt der Reihe nach in jedes Untermenü des CMOS-Setups und bringt dessen Inhalt jeweils mit der <Druck>-Taste zu Papier. Die letzte Seite müßt Ihr dem Drucker eventuell per „Form Feed“-Taste entlocken.

Standard CMOS Setup

Das Untermenü „Standard CMOS Setup“ (Bild 2) findet man in nahezu allen Setup-Programmen, da es hier um allgemeine Einstellungen geht, die jeden PC betreffen. Am Anfang steht die Einstellung von Datum („Date“) und Zeit („Time“). Das Datumsformat entspricht jedoch den amerikanischen Gewohnheiten; es nennt zunächst den Monat, dann den Tag und schließlich das Jahr.

Der folgende Abschnitt dient der Anmeldung von Festplatten, die am Enhanced-IDE-Controller der Hauptplatine betrieben werden. Die zwei Kanäle des Controllers können jeweils eine Master- und eine Slave-Platte verwalten, so daß sich insgesamt vier IDE- oder Enhanced-IDE-Platten anschließen lassen. SCSI-Festplatten werden ausschließlich über Softwaretreiber in das System eingebunden und müssen daher nicht im CMOS-Setup erscheinen. Das gilt auch für CD-ROM-Laufwerke nach dem ATAPI- oder IDE-Standard, selbst wenn sie an einem der beiden IDE-Kanäle angeschlossen sind.

Die erste (und zumeist einzige) Festplatte im System muß als „Primary Master“ angemeldet werden. Zur Eingabe der Plattenparameter wählt Ihr den Typ („Type“), „User“ und gebt dann die Werte Eurer Festplatte per Tastatur in die entsprechenden Felder ein: die Zylinderzahl („Cyls“), die Anzahl der Schreib-/Leseköpfe („Head“), den Precompensation-Wert („Precomp“), die Spur, auf der die Köpfe geparkt werden („Landz“), sowie die Zahl der Sektoren („Sector“). Die „Mode“-Einstellung be-

stimmt den Betriebsmodus der Platte. Mit dem Wert „Normal“ gebt Ihr an, daß Eure IDE-Festplatte unterhalb der BIOS-Grenze von 528 MB liegt, „LBA“ ist für größere Platten, die die logische Blockadressierung nutzen, „Large“ für solche, die das nicht tun. Die Mehrzahl aller größeren Platten jenseits von 528 MB benötigen die LBA-Einstellung. Sofern Eure IDE-Platte mit dem Ontrack Disk-Manager oder einem vergleichbaren Plattenmanager verwaltet wird, muß sie unabhängig von ihrer Größe als „Normal“ deklariert werden.

Sämtliche Plattenparameter findet Ihr im „Beipackzettel“ Eurer Festplatte. Falls nicht, könnt Ihr sie oft auch über die „DIE-HDD-Auto-Detection“-Funktion des Hauptmenüs in das CMOS eintragen lassen. Noch bequemer ist es allerdings, wenn das CMOS-Setup den Typ „Auto“ anbietet, denn dann werden die Plattenparameter automatisch bei jedem Rechnerstart ermittelt.

Auf den Festplattenabschnitt folgt die Anmeldung der Diskettenlaufwerke. Hier gilt es, die richtige Kapazität (von 360 KB bis 2,88 MB) für das erste („Drive A“) und – sofern vorhanden – zweite Diskettenlaufwerk („Drive B“) auszuwählen.

Die Art des Grafiksystems ist unter „Video“ anzugeben. Hier reicht das Spektrum von „Mono“ (für eine alte Hercules-Karte etwa) bis zu „EGA/VGA“, was für alle aktuellen Grafikkarten die richtige Wahl darstellt. Der Wert hinter „Hold on“ legt fest, welche Hardwarefehler den Rechner zu einem Startabbruch veranlassen. Die Einstellung „All, but Keyboard“ etwa läßt den PC auch dann starten, wenn keine Tastatur angeschlossen ist. Die rechts unten angezeigte Größe des Arbeitsspeichers ermittelt das System automatisch.

BIOS Features Setup

Das CMOS-Untermenü „BIOS Features Setup“ (Bild 3) enthält Einstellungen für

das *Basic Input/Output System* (BIOS) des Rechners. Die meisten der hier zu findenden Einstellungen können nur aktiviert („Enabled“) oder abgeschaltet („Disabled“) werden.

Eine aktive „Virus Warning“ führt bei jedem Versuch, den Boot-Sektor oder die Partitionstabelle der Festplatte zu beschreiben, zu einer Warnmeldung und nachfolgend mitunter zum Stillstand des Systems. Da einige Betriebssysteme wie Windows 95 etwa selbst auf diese Bereiche zugreifen, empfiehlt es sich, die Option abzuschalten und ersatzweise ein Anti-Viren-Programm einzusetzen.

Die Optionen „CPU Internal Cache“ und „External Cache“ sollten dagegen stets eingeschaltet sein, da die Nutzung des prozessorinternen (8 KB in 486ern, 16 KB im Pentium) beziehungsweise externen (zwischen 64 und 512 KB auf SRAM-Bausteinen) Cache-Speichers die Systemleistung deutlich verbessert.

Die folgenden Einstellungen regeln die Abläufe beim Rechnerstart. Die Aktivierung von „Quick Power On Self Test“ beschleunigt den Boot-Vorgang durch das Überspringen einiger Selbsttestroutinen. „Boot Sequence“ bestimmt, wo der PC zuerst nach einem Betriebssystem sucht: auf dem Diskettenlaufwerk oder der Festplatte. Die Einstellung „C.A.“ spart Zeit beim normalen Festplattenstart, verhindert jedoch den Einsatz von Startdisketten. „Swap Floppy Drive“ vertauscht die beiden Diskettenlaufwerke, so daß Laufwerk A: als Laufwerk B: angesprochen wird und umgekehrt (wichtig für den Einsatz unterschiedlich großer Startdisketten). Das Einschalten von „Boot Up Floppy Seek“ überprüft die Funktion der Diskettenlaufwerke, was beim Start von Festplatte nur unnötig Zeit kostet. „Boot Up NumLock Status“ schaltet den Ziffernblock der Tastatur ein („On“) oder aktiviert statt dessen die darauf



Bild 5: Das Thema Stromsparen steht beim „Power Management Setup“ auf der Tagesordnung

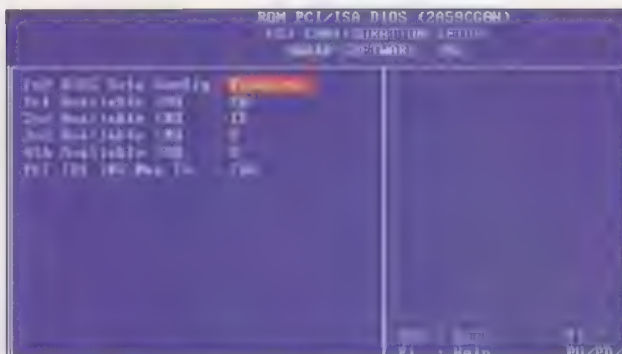


Bild 6: Im „PCI Configuration Setup“ geht es um die PCI-Fähigkeiten Eures Rechners und die Konfiguration von ISA-Karten.

angebrachten Cursortasten („Off“). Die „Security Option“ regelt den Zugriffsschutz durch ein Paßwort, das mit der „Password-Setting“-Funktion des Hauptmenüs festgelegt werden kann. Die Einstellung „System“ führt dazu, daß dieses Paßwort bei jedem Systemstart abgefragt wird. „Setup“ startet den Rechner ohne Behinderung, erlaubt den Zugriff auf das CMOS-Setup-Programm allerdings nur nach korrekter Eingabe des definierten Paßworts.

Am Ende des Untermenüs stehen zu meist diverse Optionen, die es erlauben, die BIOS-Routinen von Hauptplatine und Geräten aus langsamen ROM-Bausteinen in den schnellen Arbeitsspeicher zu kopie ren. So läßt sich die Grafikdarstellung bei spielsweise durch die Aktivierung von „Vi deo BIOS Shadow“ spürbar beschleuni gen. Die übrigen Shadow-Optionen solltet Ihr nur dann aktivieren, wenn an den auf ge führten Speicheradressen (C8000-CBFFF etwa) auch tatsächlich ROM-Erweiterun gen von Scannern, SCSI-Controllern etc. vorhanden sind. Angaben dazu findet Ihr in den Handbüchern dieser Geräte.

Chipset Features Setup

Das „Chipset Features Setup“ (Bild 4) regelt das Verhalten des Chipsatzes, der auf der jeweiligen Hauptplatine Dienst tut. Der erste Abschnitt dieses Untermenüs widmet sich einer Kernaufgabe des Chipsatzes, der Verwaltung des Arbeitsspeichers. Optionen wie „DRAM Precharge Wait State“, „DRAM Wait State“, „DRAM Read Burst Timing“ oder „DRAM Write Burst Timing“ legen die Geschwindigkeit und gegebenenfalls erforderliche Wartezyklen fest, mit denen der Prozessor auf den Arbeitsspeicher zugreifen kann. Die konkreten Werte dieser Optionen hängen unter anderem vom Systemtakt und der Zugriffszeit der eingebauten Speicherchips ab. Wenn die eingestellten Werte zu niedrig sind, kann sich das in Datenverlusten und einer drastisch reduzierten Systemleistung niederschlagen. Daher solltet Ihr im Zweifelsfall auf die CMOS-Standardwerte zurückgreifen (<F7> drücken), auch wenn Ihr dadurch unter Umständen ein paar Prozentpunkte Geschwindigkeit verschenkt.

Interessante multimediale Möglichkeiten bietet die Option „Memory Hole At 15M-16M“. Sie gestattet die Weiterverwendung von zumeist älteren Overlaykarten (VideoBlaster etc.), auch wenn der Arbeitsspeicher die konstruktive Obergrenze solcher Karten, die typischerweise bei 15 MB liegt, übersteigt.

Im nächsten Abschnitt geht es um die internen Enhanced-IDE-Funktionen. Die Aktivierung von „IDE HDD Block Mode“ weist den Controller an, nicht nur einen, sondern gleich mehrere Sektoren von der beziehungsweise auf die Festplatte zu übertragen. Außer bei ein paar sehr frühen Exemplaren erhöht sich die Leistung von IDE-Platten damit deutlich.

Das gilt auch für die Einträge „IDE Primary Master PIO“, „IDE Primary Slave PIO“, „IDE Secondary Master PIO“ und „IDE Secondary Slave PIO“. Sie legen den PIO-Modus (Programmed Input Output) fest, mit dem Festplatten an den diversen IDE-Kanälen arbeiten. Dabei gilt je höher der Wert (0-4), desto höher die Geschwindigkeit. Ältere Platten unterstützen jedoch

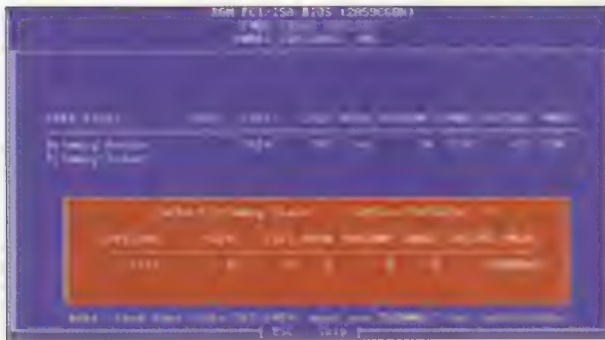


Bild 7: Die CMOS-Funktion „IDE HDD Auto Detection“ ermittelt die Parameter von IDE-Festplatten

nicht jeden PIO-Modus. Im Zweifelsfall solltet Ihr den korrekten Wert durch die Einstellung „Auto“ vom PC ermitteln lassen.

Mit den Optionen „Onboard Primary IDE“ und „Onboard Secondary IDE“ lassen sich die IDE-Kanäle des eingebauten Controllers abschalten, zum Beispiel dann, wenn Ihr Geräte an einem externen IDE-Controller betreiben wollt. Falls der auf einer PCI-Steckkarte untergebracht ist, muß zusätzlich die Option „PCI Slot IDE 2nd Channel“ aktiviert werden. Das Einschalten der „PCI-Bursting“-Option kann die Systemleistung merklich verbessern. Die Funktion gestattet es dem PCI-Bus, selbständig große Datenmengen zu transportieren, ohne daß der Prozessor seine Arbeit unterbrechen müßte. Mit „Onboard FDC Controller“ könnt Ihr den Disketten-Controller auf der Hauptplatine zugunsten eines externen Controllers, der auf einer Steckkarte untergebracht ist, ausschalten.

Ebenfalls ausschalten lassen sich die auf der Hauptplatine untergebrachten seriellen Schnittstellen („Onboard Serial Port A“ und „Onboard Serial Port B“) sowie der Druckeranschluß („Onboard Parallel Port“). Im Falle eines Hardwarekonflikts könnt Ihr den Schnittstellen auch andere Portadressen und IRQs zuweisen. Die Werte müssen allerdings mit den tatsächlichen Einstellungen auf der Hauptplatine übereinstimmen.

Der „Parallel Port Mode“ bestimmt die Betriebsart des Druckeranschlusses. Zur Auswahl stehen „Normal“ sowie die erweiterten Modi „EPP“ und „ECP“ (einzeln und kombiniert). Letztere beschleunigen die Datenübertragung von und zur parallelen Schnittstelle, was sich insbesondere beim Anschluß von Parallelport-CD-ROM-Laufwerken, Zip-Drives etc. bemerkbar macht. Einige ältere Drucker erfordern jedoch die Einstellung „Normal“.

Power Management Setup

Noch vor wenigen Jahren galten PCs als hemmungslose Verschwender elektrischer Energie. Unter dem Druck der Öffentlichkeit einigten sich die Hersteller auf diverse Stromsparmaßnahmen, die unter dem Label „Green PC“

vermarktet werden. Die meisten dieser Optionen schalten bestimmte Komponenten nach einer gewissen Wartezeit ab, in der das Gerät nichts anderes tut, als auf die Eingaben des Benutzers zu warten. Der Zugang zu diesen Optionen befindet sich im Untermenü „Power Management Setup“ (Bild 5).

Die Option „Power Management“ fungiert als Hauptschalter des gesamten Stromspar-Apparats. Erst wenn er auf „Enabled“ steht, treten die Einstellungen der folgenden Optionen in Kraft. Beispielsweise die Option „PM Control by APM“. Sie bestimmt, ob auch der Prozessor in die Sparmaßnahmen einbezogen wird. Im aktivierten Zustand (Einstellung „Yes“) startet die Option das „Advanced-Power-Management“-Device, das die Aktivitäten des Prozessors (und damit auch seinen nicht unerheblichen Stromverbrauch) bei mangelnder Beschäftigung zum Stillstand bringt.

Die Option „Video Off Method“ bestimmt die Art der Bildschirmabschaltung. Die Einstellung „V/H Sync/Blank“ beispielsweise löscht den Bildschirm und schaltet die vertikale und horizontale Synchronisation ab, „DPMS“ (Display Power Management Signaling) überläßt einer geeigneten (und entsprechend gekennzeichneten) Grafikkarte die Abschaltung. Der beteiligte Monitor muß allerdings auch DPMS-tauglich sein (siehe Handbuch). Ist er das nicht, solltet Ihr die Einstellung „Blank“ wählen, die den Bildschirm nur dunkel schaltet, was jedoch keine großen Spareffekte mit sich bringt.

Die folgenden Optionen bestimmen die Wartezeit, die das System vor dem Abschalten bestimmter Geräte vergehen läßt. Wenn Ihr nur bei „HDD Power Down“ eine Zeit einstellt, dann wird ausschließlich die Festplatte abgeschaltet, bei „Standby Mode“ sind es die Festplatte und der Bildschirm, beim „Suspend Mode“ alle Geräte

mit Ausnahme des Prozessors. Unter „Power Down Activities“ könnt Ihr festlegen, welche Geräteaktivitäten (die das System an ihrem zugeordneten IRQ-Signal erkennt) den PC am Einschlafen hindern bzw. ihn wieder aufwecken. Ein Klick auf eine Maustaste, die an der ersten seriellen Schnittstelle (COM1) angeschlossen ist, löst z. B. das IRQ-Signal 4 aus. Wenn ein solcher Mausklick den Stromsparmodus beenden soll, müßt Ihr die entsprechende Option auf „On“ stellen.

PCI Configuration Setup

Jedes neue Gerät, das in den PC in Form einer Steckkarte eingebaut wird, benötigt Zugriff auf bestimmte Hardwareressourcen, beispielsweise IRQ-Leitungen für die Kommunikation mit dem Prozessor oder Portadressen für den Datenaustausch. In „alten“ ISA-PCs mußte jedes Gerät manuell auf freie Ressourcen eingestellt werden, der PCI-Bus heutiger Rechner erledigt diese Einstellung automatisch. Das funktioniert allerdings nur, wenn ausschließlich „Plug&Play“-taugliche Steckkarten verwendet werden. Schon eine einzige Steckkarte ohne entsprechende Fähigkeiten kann die automatische Ressourcenverteilung aus dem Tritt bringen.

Falls Ihr eine solche Karte betreibt, solltet Ihr die Option „PnP BIOS Auto-Config“ des „PCI-Configuration-Setup“-Untermenüs (Bild 6) abschalten. Das BIOS vergibt dann nur noch die Ressourcen von Karten, die sich beim Rechnerstart als Plug&Play-geeignet zu erkennen geben. Über die Optionen „1st Available IRQ“ bis „4th Available IRQ“ könnt Ihr die IRQs festlegen, die für die automatische Verteilung zur Verfügung stehen; alle anderen Ressourcen bleiben unangetastet.

Das Setup beenden

Mit einem Druck auf die <Esc>-Taste gelangt Ihr aus den einzelnen Untermenüs wieder zurück in das Hauptmenü. Falls Eure Einstellungen wirksam werden sollen, verlaßt Ihr das CMOS-Setup über den Menüpunkt „Save & Exit Setup“; falls die alten Einstellungen erhalten bleiben sollen, wählt Ihr „Exit without Saving“. Beide Abgänge müßt Ihr mit einem „Y“ (für „Yes“) bestätigen. Da allerdings die deutsche Tastaturbelegung erst nach dem anschließenden Neustart zur Verfügung steht, müßt Ihr das „Y“ mit einem Druck auf die <Z>-Taste erzeugen.

☐
m

IMPRESSUM

Herausgeber
Druckerei und Verlag E. Jungfer
Gutenbergstraße 3
37412 Herzberg

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Sandra Alter (sa), Arndt Grass (ag), Marcus Höfer (cus),
Manfred Klemm (MK), Thomas Morgen (tom),
Thomas Richter (tri)

CD-Redaktion
Arndt Grass (ag)

Schlussredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vornrhein-Stiller

Autoren dieser Ausgabe
Frank Fischer (ff), André Hunk (ah), Andreas Lober (al),
Ralf Nebel (rn), Rainer Scheer, Peter Schmitz,
Matthias Steinwachs,
Heiner Süllerthaus, Michael Suck (msu)

Korrespondenz England
Derek de la Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Schleichfahrt, © 1996, Blue Byte

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Katja Braun, Arndt Grass, Michaela Huss,
Regina Sieberheyn, Jörg Stockheim

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Volker Vogele (verantw.), Mario Achler, Hajo Schulz

Reproduktion
Werbeagentur & Belichtungsservice RechI,
Wanfried-Aue

**Digitale Datenverarbeitung,
Druck und Gesamtherstellung**
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Göttersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),
Österreich, Schweiz

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck.

Urheberrecht
Alle in PC Spiel veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erlassung in Datenverarbeitungssystemen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

12 '96 Das brandaktuelle Spielmagazin

PC Spiel
mit CD-ROM

**Die
PC-Spiel-
CD**

mit viel Spielspaß aus
der Shareware-Welt

PC-SPIEL-CD 12/96

**Die
PC
Spiel-CD**

Shareware-Spaß

Crazy Gravity 1.0

Gazillionaire Deluxe

Golp 3

Inner Worlds

Ringjongg V2.0

u.v.m.

Demos

Deadly Tide

Hardline

HyperBlade

Nascar 2

Orion Burger

u.v.m.

GAME-Lite

eXtra Man

PAC-Attack

SinkSub Pro

u.v.m.

Alle neuen Charts und

Komplettlisten, Reviews

und Preview



PC-SPIEL-CD 12/96

TRONIC-Verlag • PC Spiel • Postfach 1870 • 37258 Eschwege

Installationshinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden. Um sofort loszulegen, müßt ihr nur folgendes tun:

- Nehmt die CD aus der Schutzhülle, und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers;
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (Datei/Ausführen...) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SETUP.EXE aus dem Hauptverzeichnis der CD;
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn ihr bereits einmal die Programme „Video für Windows“ und „Autodesk Animation Player“ auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt ihr getrost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neueinrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller;
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern;
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen „Tronic Multimedia“ eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel-Menüprogramm gestartet wird;
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt ihr, wenn ihr das Icon „PC Spiel Lues mich“ anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt, die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:

- **486er Prozessor;**
- **4 MB RAM;**
- **SVGA-Grafikkarte;**
- **Maus;**
- **mindestens 3,5 MB freie Festplattenkapazität;**
- **Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;**
- **MS-DOS ab Version 5.0;**
- **Windows ab Version 3.1.**

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikauflösung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration:

386SX/25, 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS ab Version 5.0

Achtung: Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Sharewareprogramme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumentdateien über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann wird eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

Bei Problemen

Sollte die CD wider Erwarten nicht funktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die CD einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfiguration Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingesetzten CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter.

TRONIC-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.

Wunderbare Windows-Welt

Das Windows 95 sich auch in der Spielszene langsam durchsetzt, beweist diesmal ganz eindeutig unsere Demostrecke: Neben Deadly Tide von Microsoft erwarten Euch jede Menge Demos, die auf das Wunderbetriebssystem zugeschnitten worden sind.

Demos

Ace Ventura

Ein Grafikabenteuer der abgedrehten Art erwartet Euch bei Ace Ventura von 7th Level. Der Held ist der aus zwei Kinofilmen bekannte Privatdetektiv, der sich in seinem neuesten Abenteuer mal nicht auf der Leinwand, sondern in Euren Computern herumtreibt. Eine Gruppe Rowdies, die Tiere absolut nicht ausstehen können, versucht, viele bedrohte Tierarten auszurotten. Die einzige Chance, die die armen Viecher haben, seid ihr, Ace Ventura, der Freund von allem, was da krecht und fluecht.

C&C: Alarmstufe Rot

Lange genug hat er ja schon auf sich warten lassen, der Nachfolger des Strategiehit Command & Conquer. Dieses selbstablade Demo bietet einen kurzen Einblick in das megahafte Spiel. Neben Szenen aus dem Spiel könnt ihr Euch auch Zwischensequenzen ansehen und gleichzeitig dazu Marcus Testim Helfen.

Deadly Tide (Win 95)

Interaktive Balleraction vom Feinsten wird bei Microsofts neuestem Spielentwurf für Windows 95 geboten. In Deadly Tide haben sich Aliens am Boden des Meeres eingenistet und versuchen, von dort aus die Erde zu erobern. Wie

üblich seid ihr die letzte Hoffnung des gebeutelten Planeten und macht Euch mit Eurem Unterwassergerät auf den Weg.

Diabolo (Win 95)

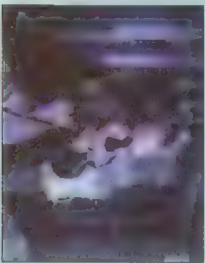
Diabolo von Blizzard Entertainment entführt Euch in eine Welt, in der die dunkle Fantasy regiert. Unter Eurer Stadt befindet sich ein Labyrinth von Gängen, in dem sich die wildesten Kreaturen herumtreiben. Wohin werden Euch die Katakomben führen?

G-Nome (Win 95)

Bei G-Nome von 7th Level ist mal wieder Kampf mit Stahlkolossen angesagt. Mit Eurer Truppe, die von einem stark gepanzerten Kampfroboter, der eher an eine mobile Festung erinnert, begleitet wird, müßt ihr verschiedene Aufgaben erfüllen, die dem Feind das Erobern Eures Territoriums erschweren soll. Dabei ist jedoch mit massiver Gegenwehr zu rechnen.

Hardline

Amerika 1998. Gangs beherrschen die Straßen, und die Polizei hat schon längst die Kontrolle über die Situation verloren. Die einzig verbleibende Chance der Erde ist



ein einsamer Soldat, der der außerirdischen Seite den Kampf erklärt hat. Könnt ihr die Situation unter der unter Kontrolle bringen?

Dies ist das
Einlegeblatt
für die
Rückseite
der CD-Box

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt



Audio-Spuren

An sich sollte in dieser Ausgabe der Audio-Spuren die neue Scheibe der H-Blockx vorgestellt werden. Leider kam die Scheibe erst zwei Tage nach Redaktionsschluß auf den Markt.



Corrosion of Conformity: Wiseblood (Sony Music)

Die neueste Auskopplung von Corrosion of Conformity (CoC) kann ich allen ans Herz legen, die sich ohne weiteres mit der Snowboarder-Mucke (Helmet, Biohazard,

Soundgarden, Monsternagel etc.) zudröhnen können. Schnelle Riffs, wuchtiges Schlagzeug und eine genial wütende Voice machen die Wiseblood zu einem echten Meisterwerk. Ohne Hänger ziehen die Ex-Hard-Coreler ihr Set durch, bleiben abwechslungsreich und immer auf dem Boden. Kurz gesagt: CoC bringen schnellen Alternative Rock, der danach schreit, möglichst laut gehört zu werden. Mein Anspieltipp: The Snake has no head.

ZZ-Top: Rhythmeen (BMG Rec.)

Jau, das ist wieder Rock der alten Schule. ZZ-Top zeigt mit der neuesten CD, wo der Blues-Rock-Hammer hängt – nämlich mitten in Texas. Nimmt man einmal die ersten drei Songs raus, die in der mittelmäßigen Qualität der letzten Scheibe („Antenna“) sind, steht mit der Rhythmeen ein Klassiker in spe in den Regalen. Mit Abstand die Spitze des Eisberges ist der Blues „Humbucking Part 2“, in dem die Roots von ZZ-Top beschworen werden. Kein elektronischer Schnick-Schnack, keine Sequenzer-Gitarre, Bass, Gesang und Drums pur. Eine klasse Scheibe, die ihre Qualitäten erst beim zweiten oder dritten Hören zeigt.



Fettes Brot



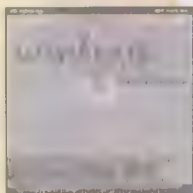
Fettes Brot: Außen Top Hits, innen Geschmack (Intercom Rec.)

Selten genug, daß deutscher Hip Hop mit deutschen Texten nicht albern klingt. Nimmt man alle Bands, die das draufhaben, zusammen, dürfte gerade mal eine Handvoll rauskommen. Auf jeden Fall gehört Fettes Brot zu den Besten. Das zeig-

gen sie auch mit ihrer neuesten Scheibe Außen Top Hits, innen Geschmack. Coole Texte, scharfe Scratches, nette Ohrwurmliedchen und jazzige Sounds machen die CD zum Dauerbrenner. Textlich orientieren sie sich an den Problemen der Spätpubertären. Ein starkes Stück Musik aus Deutschland.

Wipeout 2097: The Soundtrack (Virgin Rec.)

Selten genug (oder sogar erstmalig?), daß ein Computerspiel für einen Musik-Sampler herhält. Wie dem auch sei, hier ist der offizielle Soundtrack zu Wipeout 2097. Wie schon im ersten Teil des Games geben Samples und knackige Beats den Ton an. Mit dabei sind The Future Sound of London, Photek, Underworld, Prodigy und die Chemical Brothers. Also ein Elite-Techno-Sampler. Noch ein dickes Plus bekommt das Teil durch die Tatsache, daß immerhin neun der 14 Tracks bisher unveröffentlicht sind. Alles in allem werden sich die Fans der härteren Techno-Gangart dieses Soundtracks annehmen müssen. Sehr elitär, aber gut. Neugierige und Newcomer in der Technoszene bekommen hiermit nicht gerade einfache, aber dafür kultige Kost vorgesetzt.



sche Rennwagenserie in die zweite Runde. Mit Euren Flitzern könnt ihr an Rennen auf den aktuellen Kursen in ganz Amerika teilnehmen.

Orion Burger

Die Story von Orion Burger ist so abgedreht wie das Spiel selbst. Die größte Fast-Food-Kette des Universums möchte auch auf Mutter Erde ein Schnellrestaurant eröffnen. Leider sind die Zutaten für Speis und Trank nicht gerade appetitfördernd. Laut Speisekarte werden nur „Intelligenz-freie“ Ingredienzen verwendet.

Z Netzwerk Patch

Obwohl der Z Netzwerk Patch keine Demo im eigentlichen Sinne ist, möchten wir Euch doch an dieser Stelle auf den Patch hinweisen. Bisher waren immer mehrere CDs von Z erforderlich, um im Netzwerk gegeneinander anzutreten. Dieses Manko behebt dieser Patch.

Shareware

Amazing 5.1.1

Amazing ist ein 3D-Labyrinth-Spiel für Windows 3.1 und Windows 95 von Stuart Swain. Es kann voll nach den Wünschen des Spielers konfiguriert werden und bietet jede Menge Cheats, mit denen die Schwierigkeit wahlweise erhöht oder vereinfacht werden kann.

Avenger

Action im Weltall gibt es bei Avenger von Deadline zu bewundern. 16 Levels, prall gefüllt mit Aliens der verschiedensten Art, warten darauf, von Euch durchquert zu werden. Jede Menge Upgrades und andere Extras, mit denen ihr die Schlagkraft Eurer Waffen verbessern könnt, müssen unterwegs eingesammelt werden.

Harpoon 97

Harpoon Classic 97 von Interactive Magic hat sich ganz des Themas Seekrieg angenommen. Ihr übernehmt die Rolle eines Admirals, der alle See- und Luftstreitkräfte unter seinem Befehl hat. Da die Gefechte zwischen einer einzelnen Seeschlacht und einem ganzen Krieg wechseln können, kann Eure Rolle mehr oder weniger kriegsentscheidend sein.

HyperBlade (Win 95)

HyperBlade von Activision ist ein Sport, der aus der Zukunft auf unsere Rechner geschwappt ist. In einer Mischung aus Eishockey und Rollerskating müßt ihr Eure spielerischen Fähigkeiten unter Beweis stellen. In den High-Tech-Arenen der Zukunft müßt ihr bei diesem Mannschaftssport versuchen, Punkte für Eure Mannschaft zu erzielen.

Nascar 2

Bereits der erste Teil dieses labelhaften Rennspiels war ein echter Kassenschlager. Nun führt Papirus das Spiel um die neben der Indycar-Serie wohl bekannteste amerikanische



die feindlichen Einheiten verteidigen könnt. Dazu können verschiedene Gebäude mit den unterschiedlichsten Funktionen errichtet und neue Kampfeinheiten gebaut werden.

The Final Space

The Final Space von Stone Arts Entertainment entführt Euch in die Tiefen des Weltalls. Mit Eurem Gleiter müßt ihr wie beim guten alten Asteroids große Gesteinsbrocken mit Hilfe Eurer Laserstrahlen zerbrockeln.

Assembly-Demos

Machines of Madness

Toasted

Vivid Experiment

Werkstatt

Dirty Little Helper V2.1

Dr. Hardware Sysinfo 2.64

Game Wizard

DX4

Gamers Help

FW2.5.1

SE.CK.2

Terminate 4.0

Winzip 6.0

Patches

AH64-D Longbow V1.08

Battle Race 1.01

Capitalism 1.1

Command & Conquer 1.22

Descent II V1.1

Fighter Duel 1.00

Fighter Duell Network

Grand Prix Manager 1.01

Grand Prix Manager 1.02

Kali95

ran II 2.0

jedoch nicht freiwillig heraus, sondern für jedes Teil muß man durch kombinatorisches Denken wie bei Mastermind einen Farbcode herausfinden.

PAC-Attack

PAC-Attack ist eine Art Mix aus den Spielen PAC-MAN und TETRIS, die uns von „POCALYPSE: INC.“ zugesandt wurde. Dreierblocks fallen von oben in das Spielfeld und müssen dann platziert werden. Außer den albekannten Steinen gibt es aber zusätzlich auch Gaster, die nur von dem sporadisch auftauchenden Pac-Man eliminiert werden können.

Quiz Master für Windows 95

Ein Ratespiel unter Windows 95 veranstaltet das Programm Quiz Master von Armin Krämer. Bis zu dreierlei Spieler können dabei gegeneinander antreten, auf Wunsch kann auch der Computer die Rolle der Gegenspieler übernehmen. Zahlreiche Einstellungen wie Reaktionszeit, Sound und Antwortzeit können verändert werden, um den Schwierigkeitsgrad an die eigenen Bedürfnisse anzupassen.

SinkSub Pro

Bei SinkSub Pro von Whilborg Entertainment seid ihr mit einem schwedischen Kreuzer auf U-Boot-Jagd. Das Schiff ist an Bug und Heck mit einem Wasserbombenwerfer ausgestattet. Es steht Euch nur eine begrenzte Anzahl an Bomben zur Verfügung, um die 50 actiongeladenen Levels zu durchkreuzen.

The Final Decision

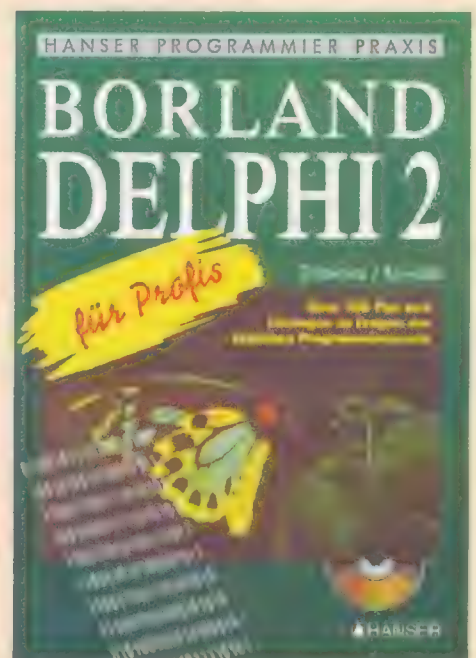
Strategie lang gibt es bei The Final Decision von Christian Schmidt zu bewundern. Mit diesem DOS-Spiel, das sehr an das bekannte Command & Conquer erinnert, müßt ihr eine Streitkraft aufbauen, mit der ihr Euer Territorium gegen



Toms Bücherkiste

In puncto deutsche Computer-Bücher hat der Hanser Verlag im Moment mit seinem neuen Buchkonzept die Nase vorn. Auch die beiden neuesten Exemplare folgen dem Muster: erste Hälfte umfangreicher Referenzteil, zweite Hälfte ausführliche How-to-Tutorials zu ausgeschachten Themen.

Für ambitionierte Programmierer, die unter Windows arbeiten wollen, ohne dazu ein längeres Studium hinter sich zu bringen, gilt zum Beispiel Delphi 2 als heißer Tip. Leider ist es genauso bekannt, daß die mitgelieferten Handbücher unter aller Kanone sind. Wer noch nie mit Windows- oder Turbo-Pascal-Programmierung zu tun hatte, findet in **Hanser Programmier Praxis Borland Delphi 2** ein umfangreiches Nachschlagewerk, das neben dem von Borland sträflich vernachlässigten Grundlagenkurs auch noch viele praktische Ready-to-use-Tips bietet. Dabei wird speziell auf Umsteiger von TP und Delphi 1 eingegangen, aber auch absolute Neulinge werden mit dieser Hilfe die Handhabung des Programms wesentlich besser und schneller in den Griff bekommen. Das Buch hat insgesamt 900 Seiten. Die ersten 400 beleuchten detailliert alle Delphi-Sprachelemente, während der 500 Seiten starke „Wie-kann-ich...“-Teil Themen wie Grafik in zwei und drei Dimensionen, Video und Soundausgabe, Zugriff auf APIs und Windows-Funktionen sowie eine ganze Menge anderer Punkte anspricht. Auch die mitgelieferten Zusatzprogramme wie Report-



generator und Database-Engine werden ausreichend behandelt. Damit klar wird, wie die Tips sinnvoll in eigenen Projekten eingesetzt werden, bilden drei Komplettprogramme (Paint, Freiberuflerdatenbank und ein umfangreicher Funktionsplotter) den Abschluß des Buches, an denen das neu erlernte Wissen praktisch ausprobiert werden kann.

Insgesamt ist das Werk ein nützliches Handwerkszeug für alle, die noch immer über die miserable Online-Help des ansonsten ausgezeichneten Delphi 2 fluchen.

Hanser Programmier Praxis - Borland Delphi 2,
Hanser Verlag, München, 98 DM, ISBN: 3-446-18670-0

Crazy Gravity 1.0 (Win 95)

Erlebt mit Crazy Gravity die wunderbare Welt der Schwerkraft so atemberaubend realistisch wie nie zuvor. Mit Eurem silbernen Raumtransporter müßt Ihr ein Hohlensystem durchfliegen, Fracht aufnehmen und diese zu Hertaubasis transportieren. Unterwegs müssen viele Hindernisse überwunden werden.

Dodge City

Willkommen in Dodge City, der wildesten Cowboy-Stadt des wilden Westens. Die Stadt wird von den Banditen der Butch-Cameron-Gang beherrscht. Eure Aufgabe ist es, wieder Ihr Ruhe und Ordnung in dieser kleinen Stadt zu sorgen.



Filler

Filler von Alexander Vukulin ist ein Denk- und Strategiespiel für bis zu zwei Spieler. Das Spielfeld ist mit bunten Sechsecken gefüllt, die der Spieler in Besitz nehmen muß. Klickt man auf ein Spielfeld, so wechseln auch die angrenzenden Felder die Farbe. Gewinner des Spiels ist, wer zuerst 689 Sechsecke in einheitliche Farben umgewandelt hat.

Gazillionaire Deluxe

Bei Gazillionaire Deluxe von Lavamind dreht sich mal wieder alles um den galaktischen Handel. In dieser Simulation können bis zu vier Spieler gegen die computergesteuerten Gegner antreten. Könnt Ihr mit Eurem Schiff gegen die anderen Händler konkurrenzen und möglichst viel Geld durch geschicktes An- und Verkaufen von Waren erwirtschaften?

Golf 3 (Win 95)

Golf von Hubert Achthal ist ein Geschicklichkeits- und Strategiespiel für bis zu vier Personen. Es beinhaltet Elemente von Mini-Golf, Flipper und Pool-Billard. Der Spielablauf ähnelt in etwa einem bekannten Brettspiel, bei dem es in erster Linie darum geht, sich nicht zu ärgern.

Inner Worlds

Inner Worlds ist ein neues Fantasy-Action-Abenteuer von Sleepless Software, das sowohl unter DOS als auch unter Windows gespielt werden kann. In der scrollenden Seitenansicht müßt Ihr die Hauptfigur des Adventurers, die Amazone Nikita, die sich in einen Werwolf verwandeln kann, durch die verschiedenen Level geleiten.

Larox & Zaco

Larox und Zaco von Stefano Zanobi ist eine Mischung aus Jump'n Run und Strategiespiel für bis zu zwei Mitspieler. Ziel des Spiels ist es, alle Gebäude durch geschickte platzierte Bomben zu zerstören. Aber Achtung! Wenn Ihr die Bomben falsch platziert, werdet Ihr unter den Trümmern der einstürzenden Gebäude begraben, und der Level ist beendet.

Nova (Win 95)

Nova von Studio Seven ist ein actionreiches 3D-Ballerspiel im Stil des guten alten Asteroids. Neben den Astero-

iden stellen sich Euch auch Amöben, Atome und jede Menge feindlicher Raumschiffe in den Weg, die Ihr mit Euren Laserstrahlen in die ewigen Jagdgründe befördern müßt.

Rats (Win 95)

Bei Rats von Sean O'Connor seid Ihr der Wächter über ein Labyrinth, das von Ratten überannt wird. Um die Ratten auszuschalten, stehen Euch etliche Gegenstände zur Verfügung, die Ihr geschickt in dem Gangsystem platzieren müßt. Überschreiten die Ratten eine bestimmte Anzahl ist Euer Labyrinth überannt worden, und Ihr müßt das Spiel nochmals von vorne beginnen.

Ringjongg V2.0

Das Legespiel Mahjongg erfreut sich auf dem PC höchster Beliebtheit. Steve Moraff, ein bekannter Shawareautor aus den USA, hat sich schon in einigen Versionen dieses Spielprinzips angenommen, seine neueste Kreation heißt Ringjongg V2.0.

Velena

Velena ist eine gut programmierte Variante des bekannten Spiels „Wer gewinnt“. Obwohl das Spiel nur über eine mittelmäßige Grafik verfügt, kommt trotzdem jede Menge Spielspaß auf, da die Programmierer bei der Intelligenz des Computergegenseiters ganz Arbeit geleistet haben.

Y.A.A.C. (Win 95)

Die neueste Version des Asteroid-Klons Y.A.A.C. (Yet Another Asteroids Clone) bietet wieder viel Ballerspaß für Fans des Genres. Die Programmierer haben dabei vor allem auf die Umsetzung der Flugphysik Wert gelegt, so daß das Raumschiff präzise durch die verschiedenen Levels gesteuert werden kann.

GAME-Line

Banana Jones and his schwelkopf Adventures

Ein nettes Grafikadventure, das mit Klick&Play erstellt wurde, hat uns Rainer Nigrelli zugesandt. Mit der Hauptfigur Banana Jones könnt Ihr ein Abenteuer erleben, das Euch nach Mexiko führt, wo Ihr Euren entführten Vater vernietet.

Collection of Art V2

In einer Wirtschaftssimulation müßt Ihr um ein nettes Eerbe kämpfen. Dazu ist nicht etwa Gewalt gefragt, sondern mehr künstlerisches Geschick. Wer mit dem Startkapital die beste Kunstsammlung aufbauen kann, gewinnt das Wettrennen und darf Jean Verdes beerben.

eXtra Man

eXtra Man ist ein typischer „Pac-Man“-Klon von Erik Kihl. Ziel des Spiels ist es, wie in anderen ähnlichen bekannten sein dürfte, alle gelben Punkte einzusammeln, ohne von den Gegnern berührt zu werden, da man sonst ein Leben verliert. Mit den sogenannten „Energy“-Punkten, die gefressen werden müssen, kann man die Gestalt der Gegner verändern und sie sich zum Fußstapfen einwickeln.



Girl Puzzle 2

Girl Puzzle 2 von Diamond Vision ist ein Puzzlespiel mit insgesamt 80 Motiven in einer Auflösung von 320 x 200 Punkten bei 256 Farben aus den verschiedensten Bereichen. Jedes Bild besteht aus 42 Teilen. Diese gibt das Spiel

Die Spiele unserer Leser

Prahl gefüllt und richtig interessant ist unsere GAME-Line auch diesen Monat wieder. Auf der Heft-CD findet Ihr diesmal neun Spiele, die von Lesern für Leser geschrieben wurden. Sogar aus Schweden hat eine Einsendung den Weg auf die Heft-CD gefunden! Wenn Ihr auch ein Spiel geschrieben habt und bei der nächsten GAME-Line mit dabei sein wollt, sendet Euer Programm an:

PC Spiel
GAME-Line
Hessenring 32
37269 Eschwege

oder per Internet an
cd-rom.pc-spiel@tronic.de

Banana Jones and his schwelltop adventures

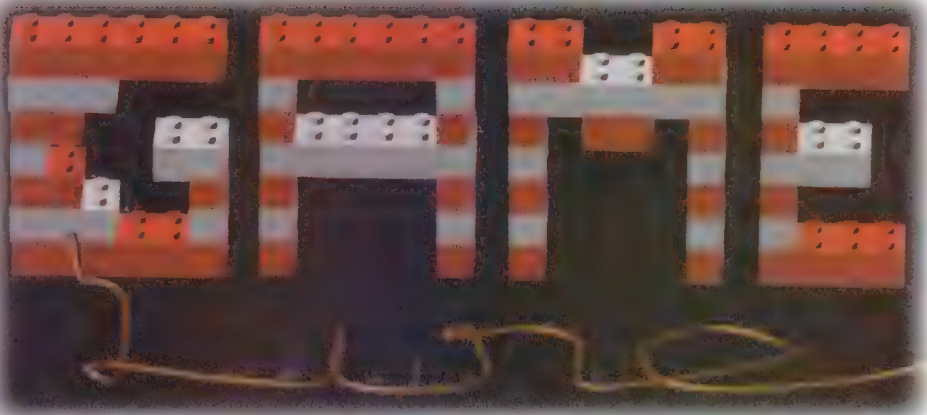
Ein nettes Grafikadventure, das mit Klik&Play erstellt wurde, hat uns Rainer Nigrelli zugesandt. Mit der Hauptfigur Banana Jones kann der Spieler ein



Abenteuer erleben, das ihn nach Mexiko führt, wo er seinen entführten Vater vermutet.

Collection of Art V2

In einer Wirtschaftssimulation von Diamond Vision entbrennt der Kampf um ein riesiges Erbe. Dazu ist nicht etwa Gewalt gefragt, sondern mehr künstlerisches Geschick. Wer mit dem Startkapital die beste Kunstsammlung aufbauen kann, gewinnt das Wettrennen und darf Jean Verdes beerben.



eXtra Man

eXtra Man ist ein typischer „Pac-Man“-Klon von Erik Kohl. Ziel des Spiels ist es, wie inzwischen allgemein bekannt sein dürfte, alle gelben Punkte einzusammeln, ohne von den Gegnern berührt zu werden, da man sonst ein Leben verliert.



Girl Puzzle 2

Girl Puzzle 2 von Diamond Vision ist ein Puzzlespiel mit insgesamt 80 Motiven in einer Auflösung von 320 x 200 Punkten bei 256 Farben aus den verschiedenen



sten Bereichen. Viele Themengebiete stehen dabei zur Auswahl. Die Teile für das Puzzle-Spiel muß man durch kombinatorisches Denken wie bei Mastermind erspielen.

PAC-Attack

Pac-Attack ist eine Art Mix aus den Spielen Pac-Man und Tetris, die uns von aPOCALYPSE iNC zugeschickt wurde. Dreierblocks fallen von oben in das Spielfeld, die dann plziert werden müssen. Die herabfallenden Geister können nur mit Hilfe des sporadisch auftauchenden Pac-Man eliminiert werden.

Quiz Master für Windows 95

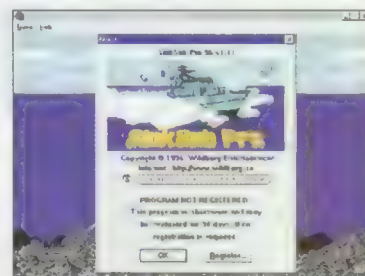
Ein Ratespiel unter Windows 95 veranstaltet das Programm Quiz Master von Armin Krämer. Bis zu drei menschliche Spieler können dabei gegeneinander antreten.

Auf Wunsch kann auch der Computer die Rolle der Gegenspieler übernehmen.



SinkSub Pro

Bei SinkSub Pro von Wihlborg Entertainment seid Ihr mit einem schwedischen Kreuzer auf U-Boot-Jagd. Das Schiff ist an Bug und Heck mit einem Wasserbombenwerfer ausgestattet, für den nur eine begrenzte Menge an Munition zur Verfügung steht, um die 50 actiongeladenen Levels zu durchkreuzen.

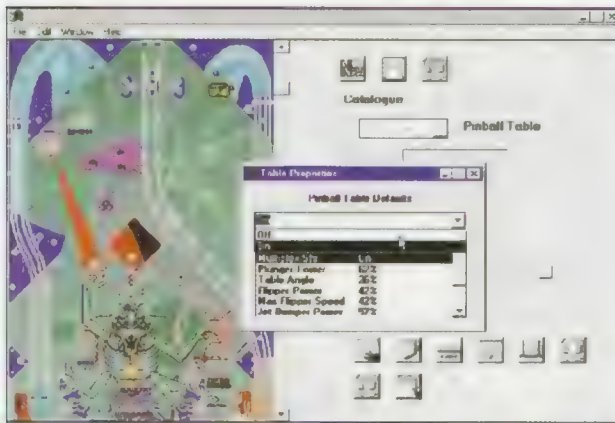


The Final Decision

Strategie lang gibt es bei The Final Decision von Christian Schmidt zu bewundern. Bei diesem DOS-Spiel, das sehr an das bekannte Command & Conquer erinnert, muß eine Streitkraft aufgebaut werden, mit der das Territorium gegen die feindlichen Einheiten verteidigt werden kann.

The Final Space

The Final Space von Stone Arts Entertainment entführt den Spieler in die Tiefen des Weltalls. Mit einem Gleiter müssen wie beim guten alten Asteroids große Gesteinsbrücken mit Hilfe von Laserstrahlen zerbröckelt werden.



Den verschiedenen Objekten können Eigenschaften zugewiesen werden

Flippem am PC macht jede Menge Spaß. Erst recht, wenn man sich die optimalen Flipper aus einem Baukasten selbst zusammenschrauben kann.

Der Flipperspezialist 21st Century hat ja schon einige Flipper mit Erfolg auf dem PC-Markt platziert. Das jüngste Produkt der Firma erlaubt es nun, eigene Flippertische zu entwerfen und nachher selbst zu spielen oder an Freunde weiterzugeben, die das Konstruktionsprogramm ebenfalls besitzen.

Insgesamt stehen acht verschiedene Grundlayouts mit je vier verschiedenen Tischformen zur Auswahl. Zusätzlich gibt es zwei bereits fertig bestückte Flipper, die nach Belieben modifiziert werden können. Aber auch für den Eigenbau bietet der Baukasten jede Menge Möglichkeiten.

Über 600 verschiedene Grafiksticker, 86 Bumper und 76 verschiedene Kicker können auf den gewählten Spielfeldern platziert werden. Dabei können die Elemente nur in bestimmten Bereichen des Flippertisches angeordnet werden, damit es nicht zu ungewollten Effekten kommt und die Tische sauber gespielt werden können. Diese Einschränkung wirkt jedoch nur wenig störend, da so mit wenig Aufwand wirklich perfekt zu spielende Flipperoberflächen zu basteln sind.

Je nach Typ dürfen den gesetzten Objekten anschließend verschiedene Eigenschaften zugeordnet werden. So ist es zum Beispiel problemlos möglich, Ziele zu gestalten, durch deren „Abschuß“ man später einen Multiball bekommt – nachdem man das Extra über einen Rollschalter aktiviert hat.

Jede Menge Lichter, die Auskunft über den momentanen Status der Flipper bzw. Ziele geben, und andere Grafikobjekte können frei auf dem Spielfeld platziert werden.

Wenn die mitgelieferten Grafiken nicht gefallen, kann sie einfach mit einem Malprogramm überarbeiten und wieder in das Kit importieren. Zu einem Flipper gehören aber nicht nur bunte Bilder, auch die Sounds machen einen wesentlichen Teil der Spiele aus. Über 250 verschiedene Effekte können den unterschiedlichen Objekten des jeweils bearbeiteten Flippertisches zugewiesen werden.

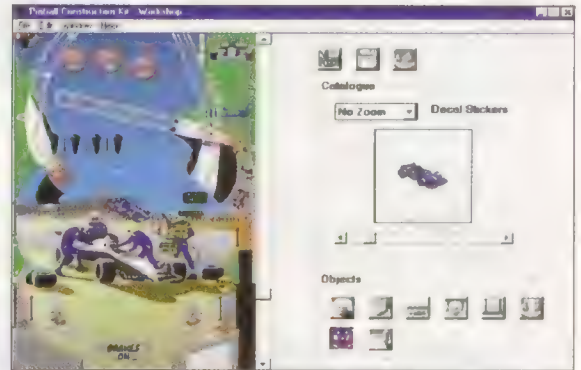
Natürlich lassen sich auch die grundlegenden Eigenschaften wie Tischneigung, Abprall- und Ballgeschwindigkeit bequem per Menü modifizieren. Mit dem eingebauten Videorecorder können die Testspiele aufgezeichnet und nachträglich



Es kann unter DOS und Windows gespielt werden

Pinball Construction Kit

Bau'n wir mal



Jede Menge Grafiken können platziert werden

Kugelzauber

Wer nicht nur eine ruhige Kugel schieben möchte, sondern auch selbst mal Hand an den ultimativen Flipper legen möchte, ist mit dem Pinball Construction Kit bestens bedient. Die vorgefertigten Tischhintergründe und Grafiken bieten etwas für jeden Geschmack, und die Zusammenstellung eigener Tische funktioniert problemlos. Leider kann man am Grundlayout der verschiedenen Tische nur wenig ändern.

Arndt

die Schwachpunkte der Tische analysiert werden.

Die fertig gebastelten Tische können dann mit anderen Besitzern des Kits ausgetauscht werden, leider lassen sich keine Stand-alone-Versionen erzeugen, die an Freunde ohne das Pinball Construction Kit weitergegeben werden können.

ag

Pinball Construction Kit

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows, Doublespeed-Laufwerk, ca. 8 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
		

Was uns auffiel:

- + Multi-Ball bis zu zehn Spielkugeln
- + jede Menge Extras und Boni
- + fertige Flipper sind unter DOS und Windows zu spielen
- Weitergabe nur bedingt möglich

Hersteller: 21stCentury Preis: ca. 90 DM

Guck mal, wer da fliegt!

F-22 Lightning II

Rötlich schimmert die Sonne hinter den Bergen von Laos – genau die richtige Tageszeit, um den Rebellen ein paar Tausend-Pfund-Eier Marke JDAM ins Nest zu legen. Über die Flügelspitze hinweg sehe ich meine beiden Wingmen steil in den Himmel schießen. Schon kurze Zeit später sind die ersten Ziele ausgemacht – zwei Migs patrouillieren in unserem Sektor. Eine Sidewinder verwandelt einen russischen Jet in ein beeindruckendes Feuerwerk, den anderen holt eine Garbe aus der 20-mm-Kanone auf den Boden der Tatsachen zurück.

Das neueste Flugwunder F-22 der amerikanischen Waffenschmiede Lockheed fand in der gleichnamigen Simulation von NovaLogic eine angemessene Würdigung. Zumindest grafisch stellt der Comanche-Nachfolger so ziemlich alles in den Schatten, was sich da am virtuellen Firmament bewegt. Die neue schnelle Polygon-Engine in Verbindung mit einem ausgefeilten Texturemapping sowie Licht- und Dunsteffekten läßt die Konkurrenz ziemlich alt aussehen. Drei verschiedene Grafikauflösungen und der Dolby-Surround-Sound tragen ihren Teil zu einer höchst realistischen Präsentation bei.

In insgesamt 36 Missionen (vier Campaigns mit durchlaufender Story à sieben bzw. acht Missionen und fünf Übungsflüge) kann der Hobbypilot über die Wüste im Nahen Osten, den Dschungel von Thailand, das russische Eismeer oder eine Küstenlandschaft donnern. Ein Editor sorgt für die Schaffung zusätzlicher Aufträge.

Ohne große Probleme findet man sich auf der Tastatur zurecht, größere Verrenkungen oder tagelanges Büffeln

des Handbuchs ist überflüssig. Schon nach wenigen Flugminuten hat man den Bogen raus – das ist auch bitter nötig, denn die Computergegner in MIG, SU-27 oder EF 2000 lassen keine Langeweile aufkommen.

Leider täuscht die imponierende Grafik nicht über einige herbe Schwachstellen hinweg. So ist die Bewaffnung der F-22 ebenso mager (ich will meine Maverick wiederhaben!!!!) wie die Auswahl der Bodenziele, und auch der Gerätepark der Gegnerschaft scheint mit vier Modellen unter den Sparzwängen des Verteidigungshaushalts gelitten zu haben. Und last but not least lassen sich weder die Waffen zu Beginn einer Mission noch der Schwierigkeitsgrad auswählen. So

muß man nehmen, was kommt – und das ist nicht immer das Gelbe vom Ei. F-22 ist sehr gut für eine schnelle Flugrunde am PC geeignet, wer jedoch nach einer anspruchsvollen Simulation sucht, ist hier fehl am Platz.

Matthias Steinwachs



Wenn das bei einem Hubschrauber klappt, dann kann es ja bei einem Flugzeug nicht schiefgehen, dachten sich die Jungs von NovaLogic – und legten gleich noch ein Brikett nach.

Hier brennt die Luft – nix wie weg!



Schade drum

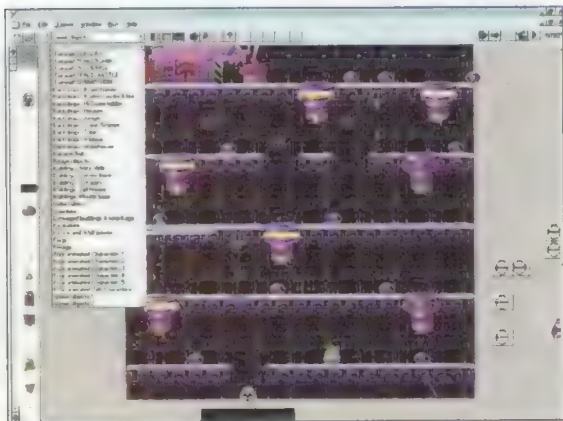
Seit langem hat mich ein Flugsimulator grafisch nicht mehr so beeindruckt. Die Jagd über die nebelverhangene Landschaft bei Sonnenaufgang läßt selbst beim abgebrühtesten Zivi kurze Momente der Glückseligkeit aufkommen – ausreichende Rechenpower vorausgesetzt, denn nur mit einem schnellen Pentium ist der visuelle Genuß völlig ungetrübt. Dazu gesellt sich eine ausgewogene Mischung von Strategie und Action, die einfache Steuerung und eine kernige Netzwerkoption. Leider trüben die angesprochenen Macken den an sich guten Gesamteindruck. Optik ist eben doch nicht alles.

Matthias

Attacke! Die Brücke muß weg

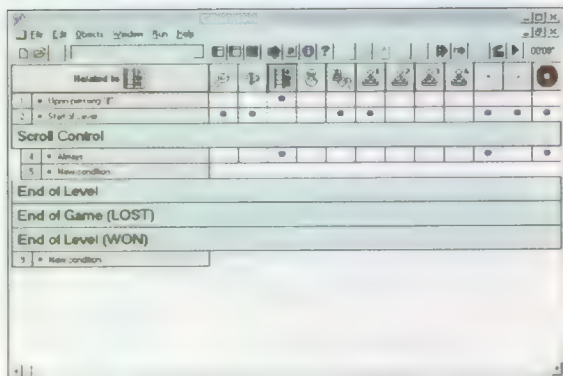
Wo ist denn hier der Zigarettenanzünder?





Die Möglichkeit, echtes Scrolling vorzusehen, und jede Menge neuer Objektbibliotheken werden den neuen Level-Editor auf

Klik&Play, der Baukasten für Hobby-Spielentwickler, hat auch hierzulande etliche Freunde gefunden. Nun folgt die GAMES FACTORY, die das Do-it-yourself noch schöner macht.



Durch Gruppierungen wird der Ereignis-Editor endlich wirklich übersichtlich

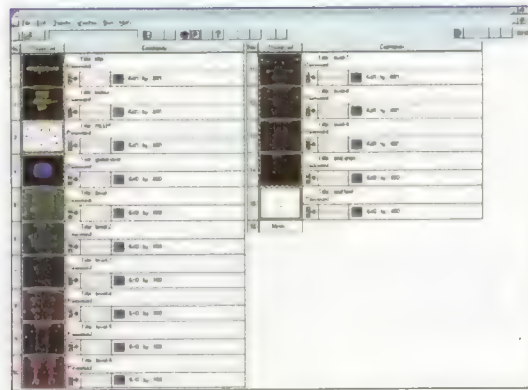
Begeisterung ...

... herrschte nicht nur bei Tom, der die Games Factory auf Anhieb zu seinem persönlichen „Spiel des Monats“ erklärte. Es fällt tatsächlich schwer, auch nur ein einziges Haar in der Suppe zu finden: Mit der Games Factory und ein paar Ideen kann jeder auf Anhieb Games gestalten, die der professionellen Konkurrenz in nichts nachstehen müssen. Nur wem die in zahllosen Bibliotheken mitgelieferten Objekte, Animationen, Hintergründe und so weiter nicht reichen, braucht auch noch ein bißchen grafisches Talent.

Stefan

Games Factory

Bau mal wieder



Der neue Drehbuch-Editor bietet deutlich mehr von dem, was sein Name verspricht

ist zum Beispiel jetzt auch ein echtes Scrolling drin – die Grundvoraussetzung, um sogar Jump'n'Runs, wirklich aufwendige Adventures oder Strategiespiele zu gestalten.

Vorteil 2: Das gesamte Interface wurde komplett überarbeitet, der Drehbuch-Editor zum Beispiel verdient sich seinen Namen jetzt wirklich, und im Ereignis-Editor, in dem der Spielablauf geregelt wird, kann deutlich komfortabler gearbeitet werden.

Vorteil 3: Wahlweise als 16-Bit- oder 32-Bit-Version erlaubt die Games Factory die Entwicklung von Spielen für Windows oder Windows 95, die schier alles bieten, was unter diesen Betriebssystemen möglich ist.

Vorteil 4: Riesige Bibliotheken und phantastische Beispielgames bringen massenhaft neue Objekte und Ideen für eigene Projekte.

Jede Menge weiterer Verbesserungen können unmöglich einzeln aufgezählt werden. Aber alles in allem besteht kein Zweifel an der Empfehlung, die da lautet: Sollte man unbedingt haben!

sma

Bereits vor Monaten berichtete PC Spiel ausführlich über die Arbeiten an **Klik&Create**, einem Nachfolgeprodukt des Computerspiele-Baukastens **Klik&Play**, das mittlerweile bei Corel erschienen ist. Um beachtliche Funktionen erweitert, geht dieses Produkt weit über das hinaus, was für die Konstruktion von eigenen Games gebraucht wird, zielt eher auf diejenigen Anwender, die vielseitige Multimedia-Präsentationen gestalten möchten, und ist entsprechend teuer.

Aber Hersteller Europress läßt auch die **Klik&Play**-Fans nicht im Regen stehen und bietet mit der **Games Factory** eine weitere Neuentwicklung mit (fast) allem, was Spieleentwickler an **Klik&Create** interessieren könnte. Allein, wer die mit Hilfe des Systems selbstgebastelten Games in bare Münze umsetzen möchte – spricht kommerziell anbieten –, braucht tatsächlich die **Klik&Create**-Lizenz.

Die Games Factory soll in Deutschland natürlich in einer komplett deutschen Version vertrieben werden: An der Lokalisierung wird noch gearbeitet, und bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe war noch nicht sicher, wann genau sie hierzulande verfügbar wird. Ansonsten ist das Produkt fix und fertig und macht den allerbesten Eindruck.

Vorteil 1: Etliche Beschränkungen von **Klik&Play** fallen nunmehr weg. So

Games Factory

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Windows

Sonderwertung

Was uns auffiel:

- + im Gegensatz zu **Klik&Play** jetzt mit echten Scrolling-Möglichkeiten
- + klasse Bibliotheken und Beispielgames
- + läuft und generiert wahlweise als 16- oder 32-Bit-Anwendung

Hersteller: Europress Preis: noch keine Angaben

Majestic

Titanic im Weltraum

Vom Jungferflug auf die Schrotthalde: Ein stolzer Weltraumkreuzer verschwindet und taucht Jahre später mit einem schrecklichen Geheimnis wieder auf.

Die **Majestic** ist ein wahrlich mächtiges Raumschiff: Gebaut wurde sie, um Touristen zu befördern, die ihr Vergnügen an Bord haben sollten und nur jeden erdenklichen Komfort genießen konnten.

Doch irgendwas geht schief. Auf dem Weg in die Plejaden verschwindet die Majestic von den Schirmen der Überwachung und ward seitdem nicht mehr gesehen.

Bis vor kurzem jedenfalls. Die Majestic ist wieder aufgetaucht, allerdings ohne irgendwelche Signale von sich zu geben. Was ist in den Jahrzehnten seit ihrem Verschwinden geschehen? Um dies herauszufinden, wird ein Historiker losgeschickt, der mit seinem eigenen Schiff vor der Majestic andockt.

Keine Angst, Geschichtskennntnisse sind nicht gefragt, um erfolgreich in die Rolle dieses Wissenschaftlers schlüpfen zu können. Die grauen Zellen müssen schon eher angestrengt werden, soll das Geheimnis der Majestic gelüftet werden. Glücklicherweise braucht die Spielfigur

Schiff ahoi!

Aha, da ist wieder eines von diesen Mystery-Adventures! Edle Grafiken, die gezoomt, und nicht gewechselt werden, dazu ein Sound im besten „Faithless-Stil“ und die gruselige Atmosphäre an Bord der Majestic sind wirklich dazu angetan, stundenlang durch die Gänge zu wandern und neue Örtlichkeiten zu entdecken.

Auch die Rätsel haben es in sich: Statt Knobelei ist echte Gehirnakrobatik gefragt. Teilweise kommt man nur weiter, wenn die Englischkenntnisse weit über das durchschnittliche Maß hinaus reichen. Ankreiden muß ich dem Spiel allerdings, daß es nicht allzu viele Rätsel gibt.

Michael



Diese bedrohlichen Wesen stammen aus einer anderen Dimension



Hier konnten sich früher die Gäste vergnügen



Die Brücke ist komplett durch das Sicherheitssystem lahmgelegt worden



Einstiegsmöglichkeiten werden hier übersichtlich angezeigt

nicht selbst an Bord des Geisterschiffs zu gehen, das erledigen vier computer-gesteuerte Sonden, die man nur über ein Terminal zu steuern braucht.

Die Sonden fangen nicht nur Bilder ein, sondern können an Computerterminals andockt werden und per Schneidbrenner sogar Türen öffnen. Allerdings können sie die vielen Kraftfelder und paßwortgeschützten Safes nicht öffnen. Um dies zu erreichen, muß die Majestic erkundet, die Einrichtung Stück für Stück untersucht und nach Indizien abgegrast werden.

Nach einiger Zeit kommt so heraus, daß das Schiff zwar ohne Menschen, aber nicht leer ist – Aliens tummeln sich an Bord. Und anscheinend suchen sie einen Gegenstand, der sowohl für die Aliens als auch für die Menschheit von besonderer Bedeutung sein kann. Einen Vorteil gibt es aber im Wettlauf für die menschliche Seite: Irgend jemand hat die Rätsel und Kraftfelder ganz bewußt so angelegt, daß nur ein Mensch sie lösen kann. So lassen sich bestimmte Paßwörter erfahren, wenn Limmericks gelöst werden oder die Anordnung von Billardkugeln richtig als Zahlenreihe interpretiert wird.

Die Aliens laufen aber ebenfalls nicht tatenlos auf der Majestic herum. Sie versuchen, den Gegenstand vor den Sonden zu finden und greifen deshalb auch an. Allerdings kann man sie nicht sehen, da sie in einer anderen Dimension leben, die nur durch eine Phasenverschiebung sichtbar gemacht werden kann. Wie das funktioniert? Entweder löst man ein paar Rätsel, oder man fragt Geordie la Forge von der Enterprise: Der mußte das auch schon mal durchmachen.

msu

Majestic

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik

Sound

Komfort

Was uns auffiel:

+ guten Sound-Technik-Sound

+ kleine, aber verführerische

- zu wenig Rätsel

Hersteller: Piranha

Preis: ca. 90 DM



TOONSTRUCK

Treffpunkt Wonderland

Christopher Lloyd, der schon den verrückten Forscher in „Zurück in die Zukunft“ spielte, scheint von Parallelwelten im wahrsten Sinne des Wortes magisch angezogen zu werden.



Genial!

In der ersten halben Stunde Toonstruck hatten meine Nerven ein wenig mit den langen Dialogen zu kämpfen, und ich dachte mir: Oh no, schon wieder so'n interaktives Teil, wo man hin und wieder mal klicken darf. Das war heute mittag. Gerade eben hat mich Amdt daran erinnert, daß es nun schon 21.30 Uhr ist und wir unsere Ausgabe morgen abschließen müssen. Aber spätestens übermorgen werde ich mich mit Mal und Flux in diesem Büro einschließen, um mit ihnen weiter durch das Land der Toons zu reisen!

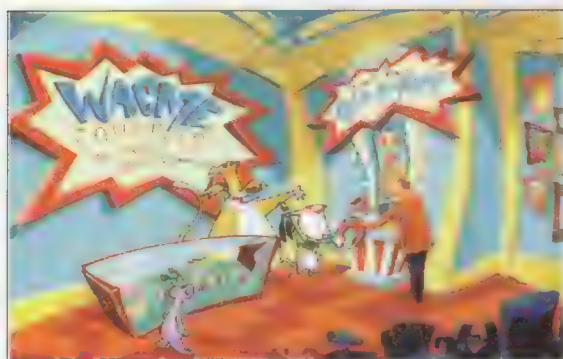
Sandra



In Niedlingen treffen Mal und Flux auf den Butler Mr. Foot, den sie kurz darauf zu Kleinholz verarbeiten



In Malevoland ist Folter an der Tagesordnung



Im verschrobenen Zanydu fighten die beiden Freunde um Geschenke

Sieben (!!!) Millionen Dollar Produktionskosten hat Virgins neuester Adventurestreich **Toonstruck** verschlungen. Ausgegeben wurde diese Unsumme an Kohle für 90 Minuten Trickfilm-Animationen, 78 Schauplätze, Zwischensequenzen, 4000 Animationsphasen für Hintergründe, 11.000 Animationsphasen für Charaktere, 210 Musikstücke und natürlich nicht zu vergessen: für Christopher Lloyd alias Mal Block.

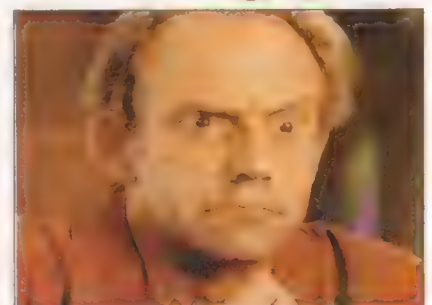
Mal Block ist, wie sein Name schon erahnen läßt, von Beruf Zeichner. Ein erfolgreicher sogar, denn seine Fluffy-Schnukkelhäschen-Show brachte ihm 'ne Menge Knete ein. Doch plötzlich hat das Leben seine Launen, und Mal bekommt für seine neueste Kreation - Flux W. Wildly, Charakter für eine sarkastische Zeichentrickserie - vom Boß eine Abfuhr.

In der folgenden Nacht lernt Mal die Macht der Magie kennen und findet sich prompt im Land der Toons wieder. Gefangen in der Parallelwelt muß der begabte Zeichner drei Welten erforschen, wobei ihm seine Zeichentrickfigur Flux W. Wildly treu zur Seite steht. Die erste Welt, Niedlingen, ist reines Zuckerschlecken, die zweite nennt sich Malevoland und kommt der Hölle gleich, und Zanydu, naja, die ist verschroben, wie es schlimmer nimmer geht. Wird er jemals in seine eigene Welt zurückkehren können?

Toonstruck beeindruckt mit genialen Zeichentrickanimationen und Sound, von denen sich so manch' einer mehr

als nur eine Scheibe abschneiden könnte. Eine einfache Benutzerführung und frischer Witz garantieren Spielspaß ohne Ende. Das Land der Toons ist allemal eine Reise wert!

sat



Noch spricht Lloyd englisch - für die deutsche Synchronisation macht Virgin nochmal 150.000 DM locker

Toonstruck

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik

Sound

Komfort

Was uns auffiel:

- + super Sound und Sprachausgabe
- + produziert Lacher ohne Ende
- + sehr komplex

Hersteller: Virgin

Preis: ca. 100 DM

Sendet eure Meinung an:



PC Spiel
Hessenring 32
37269 Eschwege

... oder an die
Internet-Adresse:
redaktion.pc-spiel@tronic.de

Leserbriefe

Creatures

Sie haben in Ihrer Zeitschrift 10/96 einige sehr interessante Programme vorgestellt: Von einem Programm auf Ihrer CD bin ich besonders fasziniert. Leider habe ich weder im Heft noch auf der CD eine Anschrift von dieser Firma gefunden. Es handelt sich um eine CD namens Creatures, Hersteller Millennium Interactive. Vertrieb Warner Interactive. Hiermit bitte ich Sie, mir die Anschrift zu beschaffen.

C. Gerdtz

Wir haben es mehrere Male unter Deiner angegebenen Telefonnummer probiert, leider ohne Erfolg. Hier also die schriftliche Variante:

Warner Interactive
Lachnerstr. 2
22083 Hamburg
Tel.: 040/2785509

Game Wizard

In der PC-Spiel-Ausgabe vom August 1996 ist mir ein Sharewareprogramm (Game Wizard) auf Ihrer CD-ROM aufgefallen, das ich gerne als vollständiges Programm bestellen möchte. Besteht die Möglichkeit, daß ich dieses Programm über Ihre Zeitschrift bestellen und per Nachnahme bezahlen kann?

Stefan Andermann

Über uns kann man die Vollversion leider nicht bestellen. Aber bei dem Programm ist eine Order-Vorlage, die einfach ausgedruckt und ausgefüllt an die entsprechende Adresse geschickt werden muß.

Lösungssammlung

Sehr geehrte Damen und Herren, besteht eine Möglichkeit, an die Secret-Service-Beilagen von der ASM (zumindest war sie es 1992-93) zu kommen? Eine nicht zu unterschätzende Lösungssammlung. Gibt es da eine Möglichkeit, und wie teuer ist sie? Können Sie mir eine andere Möglichkeit nennen, die es umgeht, teure Lösungshefte zu kaufen?

Melee

Sorry, aber die alten ASM-Jahrgänge sind aus unserem Lager aussortiert worden. Vielleicht versuchst Du es über eine Kleinanzeige. Ansonsten ist das Internet oder die Mailbox-Szene eine reiche Fundgrube für Lösungen aller Art (Neuerscheinungen und echte Oldies). Außerdem haben viele Softwarefirmen Hotlines, aber die sind meist sehr teuer.

Alien Joystick

In einer älteren Computerzeitschrift (ASM 12/92 bin ich ganz zufällig auf Seite 37 auf ein Gewinnspiel gestoßen. Dabei interessiere ich mich sehr für den „Alien“-Joystick der Marke Cheetah. Leider habe ich in der Zeitschrift keine Angaben über die Herstelleradresse gefunden, und deshalb möchte ich Sie fragen, ob Sie mir vielleicht in diesem Punkt weiterhelfen können.

Alexander Hein

Hi, da wirst Du wenig Chancen haben. Die Firma Cheetah hatte gerade mit diesem „Kult“-Joystick einen riesigen Bockmist gebaut. Sie haben das Teil ohne Lizenzvereinbarungen mit den Copyrightbesitzern

von „Alien“ gemacht. Außer, daß sie alle Alien-Sticks vom Markt nehmen mußten, hatten sie auch noch eine saftige Geldstrafe am Hals. Das Teil existiert nicht mehr.

Mechwarrior

Hi! Seit kurzem sind mein Freund und ich begeisterte Mechwarrior-2-Spieler! Nun kommt dann auch schon unser Problem. Gibt es eigentlich eine vollständige Netzwerkversion oder ein Netzwerk-Update irgendwo zu kaufen. Oder kennt Ihr eine Internetadresse, wo man sich selbiges downloaden kann? Die eine Mission im Demo wird doch recht schnell langweilig!

Über eine baldige Antwort würden wir uns sehr freuen!

Jan Christel

Hi, die Antwort ist ein bißchen tricky, da Du Deine Version nicht angegeben hast. Von Mechwarrior 2 gibt es mittlerweile drei Versionen. Eine reine DOS-Version, die Pentium-Version (nur Win 95) und die Pentium-Version (Win 95 und DOS). Solltest Du im Besitz einer der beiden letzten Versionen sein, ist ein Netzspiel automatisch möglich. Bei der ersten Version gibt es keine direkte Möglichkeit zum Update. Ein Gespräch mit dem deutschen Distributor ergab aber, daß er Dir Deine alte Version gegen eine Pentium-Edition kostenlos umtauschen will (die Portofrage konnte ich leider nicht mehr klären). Wichtig ist natürlich, daß Du auch einen Pentium hast, sonst wird das neue Game nicht laufen. Wenn Du aber einen Pentium besitzt, wende Dich an:

Bomico
Customer Support
z. H. Frank Fay
Am Südpark 7c
65451 Kelsterbach

und berufe Dich dabei auf diesen Schriftwechsel mit der PC Spiel.

Feedback auf CD

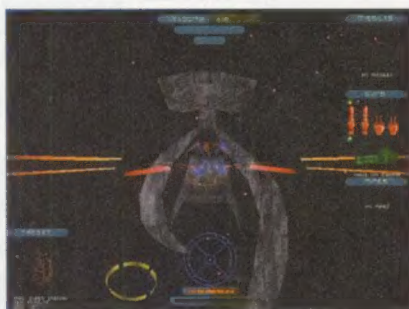
Tonnenweise ganz verrückte und super-lange Leserbriefe sind ungekürzt (eine Ausnahme!) auf der CD unter dem Menüpunkt Feedback zu finden. Auf dieser Seite haben wir es uns vorbehalten, Leserbriefe zu kürzen.

VOR SCHAU

Auch die nächste Ausgabe wird wieder rappellvoll mit heißen Games:

Eidos kündigt nämlich einen Klassiker in spe an.

Schon das Demo vom
3D-Action-Game
Tomb Raider war
so gut, daß wir voller
Spannung auf die fertige Version
warten. Und die soll in den näch-
sten Tagen bei uns einlaufen.



Origin bringt nun endlich das langerwartete
Privateer Sequel **The Darkening** heraus.
Eine coole Story und mächtig viel Weltraum-
Ballaction soll es geben.
Wir werden es durch die Teststrecke
jagen.



Von **EA Sports** läuft
dieser Tage **NHL '97**
ein. Wie die Fortsetzung
des Mastermind-Eis-
hockey-Spiels aussieht,
steht ebenfalls in der
nächsten Ausgabe.



Von **Electronic Arts**
kommt Nachschub für
ATF. Nato Fighters
heißt die Mission-CD für
den Action-Flugi.

Logisch, daß auch
sonst im Heft und
auf der **CD** wieder
alles in Richtung
Spiele läuft:
Reportagen,
Schwerpunkt-
themen, Feedback,
Previews, Tips &
Tricks, Shareware,
Demos, **GAME-Line**
– ach, was reden
wir ... seht doch
selbst!

Außerdem setzen wir unsere Serie **Jobs im**
Business fort und bringen natürlich kurz vor Weih-
nachten noch einen ultimativen **Weihnachtsge-
schenke-Wunschlisten-Berater** heraus, in
dem wir eine Menge coolen Stuff für Spielefreaks vor-
stellen.



Die **PC Spiel 1/97** ist ab dem
11. Dezember wie immer für **7,50 DM**
inklusive CD in den Läden zu haben.
Also bis dann! Und laßt Euch nicht vom
Weihnachtsrummel aus dem Konzept
bringen.

PC Spiel 1/97
am Kiosk ab



CDs

Mega Discs

CD-ROMs

schon ab

5,-

* zzgl. DM 3,-
Versandkosten

Just The Best
Vol. 9
2 CDs 396796



The Kelly Family
Over The Hump
CD 378406



VIVA Dance
Vol. 4
2 CDs 395244



Hitbreaker 4/96
2 CDs 395053



Tic Tac Toe
Tic Tac Toe
CD 395046



Rave Now! 6
2 CDs 396879



Blümchen
Herzfrequenz
CD 394809



Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 394239



Caught In The Act
Forever Friends
CD 394346



Robert Miles
Dreamland
CD 395079



Bürger Lars Dietrich
Dicke Dinger
CD 396067



Die Schlümpfe
Alles Banane! Vol. 3
CD 395236



Alanis Morissette
Jagged Little Pill
CD 393470



Faithless
Reverence
CD 396929



Dog Eat Dog
Play Games
CD 396903



BRAVO Hits 14
2 CDs 395251



Mr. President - We
See The Same Sun
CD 396549



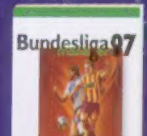
Nascar Racing
CD-ROM 537829



Formel 1 Manager
CD-ROM 536607



Tornado
CD-ROM 536516



Bundesliga
Manager '97
CD-ROM 537555



Comanche
Compilation
CD-ROM 536540



Hugo 4
CD-ROM 537506



Conquest Of The
New World
CD-ROM 536615



Mephisto
Genius 2
CD-ROM 537530



Zork Nemesis
CD-ROM 537563



Afterlife
CD-ROM 537589



Shanghai
CD-ROM 537837



Star Wars
Collection
CD-ROM 536581



Das Rätsel
des Master LU
CD-ROM 536523



Die Pandora Akte
CD-ROM 537571



Die Fugger
CD-ROM 536557



Der Glöckner von
Notre Dame
CD-ROM 537514



Ascendancy
CD-ROM 536532

Gratis

Diese tolle 35mm-Focus-Free-Kamera erhalten Sie als Dank für Ihr Interesse am Bertelsmann Club. Sie können sie auf jeden Fall behalten, auch wenn Sie letztlich nicht von den Vorteilen des Clubs überzeugt sein sollten.

Alle CD-ROMs US\$ 16 frei – für MS-DOS und Windows ab 486 / 8 MB

Das sind Ihre Vorteile:

- Das Test-Paket für Neumitglieder – 10 Tage risikolos testen! Wir machen Ihnen das Kennenlernen so leicht wie möglich. Sie erhalten 2 Titel Ihrer Wahl zum Super-Preis, den großen Katalog mit über 1000 aktuellen Angeboten, die Begrüßungsmappe mit allen wichtigen Informationen rund um den Club und weiteren Angeboten, sowie die tolle 35 mm-Focus-Free-Kamera GRATIS!
- Der Club-Katalog – das Beste aus Buch, Musik und Video! Sorgfältig für Sie zusammengestellt. Mit allen wichtigen Titeln aus den Bestseller-Listen und Hitparaden. Zusätzlich: topaktuelle Deutschlandpremiere, die es nur im Bertelsmann Club gibt!
- Jede Menge Preisvorteile und die Geld-zurück-Garantie! Wenn Sie innerhalb von 3 Monaten eines unserer Bücher woanders in vergleichbarer Ausstattung zum gleichen Preis oder günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück. Garantiert!
- Einkaufen – Immer und überall. Ganz nach Lust und Laune! Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie rund um die Uhr – per Telefon, Fax oder Post. Oder kommen Sie einfach in eine der 300 Bertelsmann Club Filialen – eine ist auch in Ihrer Nähe!

Mein Vorteils-Coupon

JA, ich möchte die Bertelsmann Club-Vorteile kennenlernen, da ich zur Zeit kein Kunde beim Club bin. Schicken Sie mir 10 Tage zur Ansicht:

Hier meine 2 Wunsch-Titel: (Bestell-Nr. eintragen!)

1 2

Ich bezahle meine 2 Artikel per Rechnung (* zzgl. DM 3,- Versandkosten). Nur wenn ich meine Artikel behalte, habe ich das Anrecht, auch künftig die Bertelsmann Club-Kundenvorteile zu nutzen. Dieses Anrecht gilt zunächst für 2 Jahre und verlängert sich automatisch um jeweils 1 Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich darauf verzichte. Ich erhalte 4 mal im Jahr gratis den Katalog, aus dem ich mindestens einen Artikel kaufe. Komme ich bis zum angegebenen Termin im Katalog nicht dazu, wird mir der Spitzentitel des Quartals zugeschickt.

Coupon abschicken an: Bertelsmann Club, 33302 Gütersloh
Belieferung auch in der Schweiz und Österreich möglich.

Frau ☐ Herr ☐ (bitte ankreuzen)

Vorname Nachname A UC 01331/01852

Straße/Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon (für Informationen und Rückfragen)

Kauf ohne Risiko: Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 10 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

Datum

Unterschrift (des Erziehungsberechtigten, falls ich noch keine 18 Jahre alt bin)

Bertelsmann Club

Schwerter im Nacken. Heißes Öl im Gesicht. Feuer unterm Hintern.

(Also: Spaß ohne Ende!)

PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95



Realtime Battles

Head to Head

Sequel to
Lords of the Realm

Authentic
medieval weapons



Im Mittelalter wird sich nichts geschenkt. Erst recht nicht, wenn's um die Krone geht. Bei LORDS OF THE REALM II können sich vier Netzwerk-Fürsten nach Herzenslust belagern und zwei Lords per Modem Öl ins Feuer gießen. Die Computer-Gegner sind übrigens auch nicht ohne. Mit neuen Taktiken in der animierten Echtzeitschlacht und erweiterter Waffenproduktion für Spaß ohne Ende!

CD-ROM
GRATIS!

Kostenlos SIERRA-Katalog CD-ROM
Nachname: _____ Vorname: _____
Adresse: _____ PLZ: _____ Land: _____
Wohnort: _____
Schicken Sie diesen Coupon an:
Sierra GmbH Deutschland
Robert-Rosch Str. 32
63303 Datteln
Deutschland



SIERRA®